® 독자에게는 기쁨을 업체에게는 만족을
Game Champ
신세대
게임챔프
특별부록
새롭게 선보이는 차세대 게임 정보집
멀티비전
I 멀티미디어 챠트
II CD-특보/3×3 아이즈
게임코믹 사무라이 스피릿츠, 젤다의 전설 외전, 아스트론
슈퍼컴보이 SD건담 GX, 슈퍼 스트리트 화이터2, 와일드 트랙스
수퍼 알라딘보이 슈퍼 스트리트 화이터2, 아랑전설2
애니비전 초시공요새 마크로스(3회)
책속의 책 아케이드 게임 완전 소개서
왕중왕, 드래곤 마스터
'94 8
U-N-I-C-O

# 공포의 덩크슛 700－4416

## 이토록 유익한 전화방은 일찌기 없었다 !

| 게임<br>회전 | 1차전<br>북산고 : 능남고 | 2차전<br>북산고 : 해남고 | 이 용 방 법 |
|---|---|---|---|
| 1회전 | • 슛팅선수 넘버에 합해서 10이나 20이 되는 한자리 숫자로 공격 · 방어 | • 슛팅선수 넘버를 4로 나눈 나머지 숫자로 공격 · 방어 | • 전자식 전화기를 사용하여 700－4416을 누른다.<br>(서울 · 경기 지역은 02)을 누를 필요없음)<br>• 안내에 따라 산수 게임을 진행한다.<br>• 이용자는 북산고팀이 되고 컴퓨터는 상대팀이 되어 게임이 진행되며 게임에서 지면 학습문제를 풀어 재도전한다.<br>• 상대팀을 모두 이기면 슬램덩크 회원이 된다.<br>⊙700－8828 동양 철학 운세 30초/20원<br>(1. 오늘의 운세 2. 평생운세 3. 일년운세 4. 별자리 성격, 적성) |
| 2회전 | • 슛팅선수 넘버를 4로 나눈 나머지 숫자로 공격 · 방어 | • 슛팅선수 넘버를 5로 나눈 나머지 숫자에 1을 더한 숫자로 공격 · 방어 | |
| 3회전 | • 슛팅선수 넘버를 5로 나눈 나머지 숫자로 공격 · 방어 | • 슛팅선수 넘버를 7로 나눈 나머지 숫자에 2를 더한 숫자로 공격 · 방어 | |

• 확인 : 657호 • 문의 852－9692 • 이용료 : 30초당 40원 • 불건전 정보신고 : 082－023－0113

## 부산 게임천지

# 부산 게임 문화는 여기에서 시작된다.

이곳에서는 일단! 최근 게임 유저들에게 초특급 인기를 얻고있는 3DO, 듀오, 마티, 레이저 액티브 등 최신 하드웨어를 볼 수 있습니다. 물론 슈퍼컴보이와 수퍼 알라딘보이는 기본적으로 진열되어 있습니다. 그리고 여러분이 좋아하시는 게임음악 CD도 절찬리에 판매하고 있습니다. 아무튼 게임에 관한 것이라면 결코 여러분을 실망시켜 드리지 않을 것입니다.

•

•

그리고 또 하나 저의 매장에서는 '중고 보상 교환 판매'를 특별히 실시하고 있습니다. 여러분이 가지고 있는 낡은 게임기를 가지고 저의 매장에 찾아주시면, 언제든지 웃음 가득한 얼굴로 여러분에게 타 기종으로 바꿔드립니다. 못믿으시겠지요! 일단 한번 와보시라니까요!!

•

•

또 여러분 중 IBM—PC게임과 CD게임을 좋아하시는 분들을 위해 저의 매장에서는 완전히 봉사한다는 마음으로 IBM—PC게임과 CD게임을 준비하고 있답니다.

NINTENDO SUPER FAM

**게임천지(부산점)**

●부산공고

동성 하이타운 지하내

←남천동

문현동→

못골 시장

TEL : (051)647—1770,
FAX : (051)634—3196

**■통신판매**

신탁은행 : 43104—1575703 안종열
농　　협 : 915—12—131274 안종열

**■TEL : 051)647—1770 FAX : 051)634—3196**

게임음악 CD판매중

# 어서오십시오.
# 여기는「SUPER게임동산」입니다.

축 개업

## 슈퍼 컴보이

화이터즈 히스토리
유유백서 2
와일드트랙스
슈퍼봄버맨 2
SD비룡의 권
크레용 신정 3
포플메일
슈퍼스트리트화이터 2
화이어 엠블렘
수퍼 뿌요뿌요
고에몽2
몬스터메이커 Ⅲ
알라딘
유유백서
북두권 7
TMNT 뮤탄트워리어즈 (특가판매)
러싱비트 수라(특가판매)
드래곤 퀘스트 Ⅰ·Ⅱ
YS Ⅳ
초무투전 2
아랑전설 2
제3차 슈퍼로봇대전
로맨싱사가 1·2
알버트 오딧세이
캡틴쯔바사 Ⅲ·Ⅳ
드래곤즈 매직
화이널 환타지 Ⅴ
포메션사커 Ⅱ
슈퍼파워리그
전설의 오우거 배틀
모탈 컴뱃트
유토피아
드래곤퀘스트 Ⅴ
스트리트화이트 Ⅱ 터보
용호의 권
액슬레이
패로디오스다
엘파리아
변경외전
배틀 마스터
배틀 도시볼 Ⅱ
NBA 94 농구
테크모 NBA
마스틱퀘스트
스워드 월드
알카에스트
가이아 환상기
코즈모 갱더 비디오
분노의 요새
전국 전승
트윈비 레임보벨
슈퍼 덩크스타

## 수퍼알라딘보이

드래곤즈 레이어(메가 CD)
신창세기 라그나센티
슈퍼스트리트화이트 2
로도스섬전기(메가 CD)
척록 2
아랑전설 2
로보캅 대 터미네이터
환타지스타 Ⅳ
알라딘
스트리트화이터 Ⅱ 플러스
샤이닝포스 Ⅰ·Ⅱ
건스터 히어로즈
베트맨 리턴즈
엑스렌자
로켓 나이트 어드벤처
슈퍼 나이트 어드벤처
슈퍼시노비 Ⅱ
멕도날드 드레져 랜드
렌드스트거
킹오브 몬스터즈
아랑전설
타이니툰의 모험
에드벤스 대전략
베어너클 Ⅱ
소닉 Ⅱ
쥬라기 공원
R·B·I야구
T.M.N.T Ⅰ·Ⅱ
삼국지 Ⅲ
썬더포스 Ⅳ
카다쉬
NBA 농구
파워어슬리트
도라에몽
랑그릿사
올림픽 골드
인어공주
용호의 권
죠단 대버드 농구
버철 레이싱
베어노클 3
소닉 3
NBA 잼
미키와 도날드

반숙영웅
미소년사 세라문
초마계촌
악마성 드라큐라
그레이드 배틀 Ⅲ
란마 Ⅰ·Ⅱ·Ⅲ
파워 어슬리트
엘나두
부라이

## PC엔진듀오

위저드리 3,4
더 아틀라스
아랑전설 2
인페리얼 포스
프린세스 미네르바
천외마경풍운가부끼전 (특가판매)
CD전인(특가판매)
봄버랜 '94(특가판매)
스트리트화이터 대쉬 (휴카드)
졸업
YS Ⅳ
악마성 드라큐라
메지클
미셜 챔피온
페트레이버
마이트 엔 매직 Ⅲ 랑그리사
미스틱 포뮬러
이스 Ⅰ·Ⅱ
드래곤 나이트 Ⅱ
천사의 시 Ⅱ
영웅전설 Ⅱ
나디아
건버스터
로도스섬 전기
코즈믹 환타지 Ⅲ
오르골
사크 Ⅰ·Ⅱ
PC원인 Ⅱ
AYA
진 여신전생
에메랄드 드래곤
바람의 전설 제나두
란마 Ⅰ·Ⅱ·Ⅲ
기장루가
지금 용사 모집중
프레시 하이더스

슬램덩크
3차 대전 EX
드래곤 슬레이어 Ⅱ
환타지 6
NBA 잼

## 미니 컴보이

별의 카비
젤다의 전설
마리오랜드 Ⅱ
WF 슈퍼스타
삼국지
레밍스
도라에몽 Ⅱ
사가 Ⅱ·Ⅲ
바코드 보니 셀
로드 랜드
메트로이드
모험도 Ⅲ
드라큐라 전설
록맨월드 Ⅳ
열혈 신기록
닌자 Ⅲ
모탈 컴배트

## 액세서리

JB 킹(슈퍼컴보이용 스틱)
8버튼 슈퍼에이트플러스 (슈퍼 컴보이 패드)
NEC 터보 스틱(PC 엔진용)
슈퍼컴보이용 멀티탭
애비뉴 6패드(PC엔진용)
슈퍼훼미콤 AV 케이블
미니컴보이용 충전기

## 메가 CD

슈퍼리그 CD
몽견관이야기
나이트트랩
전국전승
알슬란 전기
실피드
소닉 CD
삼국지 Ⅲ
란마 1/2
닌자워리어즈
썬더호크
썬더스톰 FX
루나더 실버스타
화이널 화이트
3×3 아이즈
천무 스피리츠
노스탈지아 1907
아네트여 다시한번
스위치

## 핸디 겜보이

샤이닝 포스외전 1·2
베어너클 Ⅱ
대전략 G
GG 시노비
미키 마우스 Ⅰ·Ⅱ
자기 중심파
GG 알레스터 2
프로야구 GG리그
이터널 리젠드
참기어
환타지 Ⅰ·Ⅱ

게임동산

(영동프라자 2층)
**게임동산**
• 게임동산은 각종 중고게임기 판매점으로 여러분들이 갖고 계신 게임기 및 팩을 최고가격으로 매입하여, 최저가로 판매해 드립니다.
**TEL : 501-1758**

네오지오
듀오 CD
메가 CD
수퍼컴보이
수퍼 알라딘보이

뱅뱅사거리
법원 →
강남역
동아극장
신탁은행
게임동산
영동프라자 2층
제일은행 사거리

• 전국 어디서나 통신판매가 가능하며 전화 주문 즉시 2~3일내 특배달 해드리겠습니다.

**그외 각종 CD 미니 컴보이, 헨디 컴보이, 팩등도 사고 팝니다.**

■ 계좌번호(예금주 : 송선영)
● 국민은행 : 064-21-0503-089
● 농협 : 066-02-067313

# 신품·중고 전국통신 판매!!

중고 [ 소프트웨어 / 하드웨어 ] 고가 매입중!!

☎ 719-6420

## 피닉스는 골드회원제를 운영합니다.

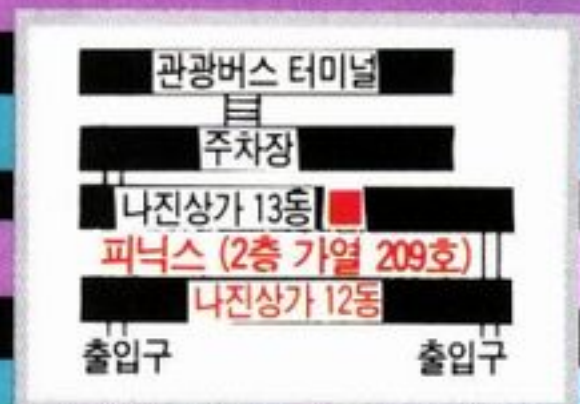
●특혜

1. 격주로 신작·구작 소프트에 대한 소개를 우편으로 보내드립니다.
2. 상품 교환시 10% 할인
3. 골드카드를 발급합니다.
4. 상품을 가정에서 받아볼 수 있습니다.
5. 골드 회원 카드도 회원에게 발송합니다. (7월 20일)

●우편으로 매입·판매 및 교환·골프회원에 가입하시려면 아래 차트를 이용바랍니다.

## 피닉스 이벤트

●기간 : 1994. 6. 28~1994. 7. 30일까지
●캐릭터 : 불새(피닉스)
●상금 : 우수작 1편 ₩200,000원
골드회원 우선순위 NO : 1
소프트웨어 언제든지 무상교환
●시상공고 : 게임챔프 8월호
●캐릭터 설명 : 피닉스는 영원히 죽지않는 땅이라는 뜻의 전설의 새입니다.
●보내실 곳 : 서울시 용산구 한강로 3가 2-8
나진상가 13동 가열 209호
TEL : 719-6420

관광버스 터미널
주차장
나진상가 13동
피닉스 (2층 가열 209호)
나진상가 12동
출입구
출입구

| 성명 | | 나이 세 |
| --- | --- | --- |
| 학교명 | | 생년월일 |
| 보호자성명 | | 전화번호 T : |
| 주소 | | |
| 소프트명 (구매 및 판매) | | |

■은행 계좌번호 : 예금주 : 정호영

209-18-05918-1(외환은행)
015-21-0708-571(국민은행)
113-054194-00107(하나은행)
284-006788-03-019(중소기업은행)

■주소 : 서울시 용산구 한강로 3가 2-
나진상가 13동 가열 209호
■통신판매 전용전화 : (02)719-6420
■접수시간 : AM 10 : 00~PM 7 : 30
(첫째·세째 일요일은 휴무)
※ 기타 문의 사항은 전화 연락 바랍니다.

# 대구에도 GAME Z 가 있습니다.

※ 올 여름 변화된 GAME Z 의
모습을 확인하십시요.
앞서가는 곳의 분위기는 역시 다릅니다.
열심히 하겠습니다.

■ 대구점

경북의대
수성교방면
대백프라자방면
게임 Z

Tel. (053) 421-9151

■ 부산 사직점

게임 Z
사직고교
동래여상
사직APT
동인고교
사직야구장

Tel. (051) 503-6845

집중공략

# GX SD건담

**게임챔프가 창간된 당시, 폭발적 인기를 모았던 SD건담 X(엑스)의 속편이 등장했다. 기본적인 것은 엑스와 같지만 특수칩을 이용한 스피드감, 다양해진 유니트의 수 등 게임을 더욱 재미 있게 해주는 요소가 추가 되었다.**

| 슈퍼컴보이 | 현 지 발매일 | 94/5/27 | 장르 | 시뮬레이션 | 화면외국어 수 준 | 일본어 중 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | 제작사 | 반다이 | 용량 | 8M | 대 상 년 령 | 중학생 이 상 |
| | 현 지 발매가 | 9,800엔 | 기타 | 백 업 카트리지 | 게 임 난이도 | AB© DEF |

## 게임은 이렇게 진행하라

GX는 대 전략식의 전략 시뮬레이션 게임이다. 아군의 유니트를 조종해서 적군보다도 많은 도시나 기지를 점령해서 점수를 얻고, 또 그와 동시에 다가오는 적군들을 액션 배틀을 통해 쓰러뜨려 나가는 것이 게임의 기본이다. 그리고 최후에는 적군 대장 유니트를 쓰러뜨리면 게임은 클리어되는 것이다!

액션 배틀에서는 각 유니트가 가지고 있는 4가지 무기를 적절히 이용해서 적을 파괴하자. 적군의 대장을 쓰러뜨리거나 턴 종료시에 득점이 많은 플레이어가 승리하게 된다. 세밀한 작전을 세워 자신에게 유리해지도록 인도하자!

### 승리의 조건

1. **지정한 턴내에 적군보다도 득점을 많이 한다.**
2. **지정한 턴내에 적군의 대장 유니트를 쓰러뜨린다.**

## 버튼 조작법

### 맵 화면 상에서 조작법

**십자버튼** : 화살표의 이동
**A버튼** : 명령의 결정
**B버튼** : 명령의 취소
**X버튼** : 전체 커맨드 표시
**Y버튼** : 화살표의 이동속도를 높임
**R, L버튼** : 코로니 레이저포와 특수공격의 발포방향을 선택
**시작보튼** : 세이브, 설정변경 화면표시

### 액션 배틀 조작법

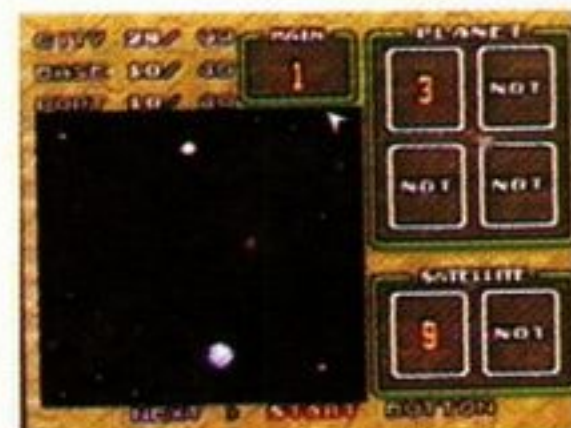
**십자버튼** : 유니트의 조종
**A버튼** : 미사일, 발칸포, 메가입자포 등의 발사, 전투시 아군의 행동선택
**B버튼** : 수류탄, 미사일, 판넬 등의 발사
**X버튼** : 빔 사벨(칼)계의 무기사용
**Y버튼** : 빔 라이플(총)계의 무기 사용
**L버튼** : 로봇을 변형
**R버튼** : 공격의 회피, 보호막(거대유니트)의 사용
**선택버튼** : 전투시의 '자동전투' 또는 '조작'을 선택
**시작버튼** : 전투의 시작, 정지

### 3D전함 전투시 조작법

(전함과 전투시는 3D로 나타난다)

**십자버튼** : 유니트의 조종
**A버튼** : 공격
**B버튼** : 표적을 아래로 이동
**X버튼** : 표적을 위로 이동
**Y버튼** : 공격
**선택버튼** : 강제이탈, "자동전투"와 "조작"의 선택
**시작버튼** : 정지

## 게임의 준비

### 맵의 선택

1. MAIN을 조작해서 1에서 12까지의 맵 중에서 플레이할 지도를 선택한다.
2. '혹성(PLANET)'과 '달(SATELLITE)'의 맵 구성을 선택한다. '혹성'은 1에서 16까지, '달'은 1에서 12까지 중에서 각각 선택할 수 있다. 선택중에는 '도시(CITY)', '기지(BASE)', '우주선기지(PORT)'의 총수가 한계를 넘어가지 않게 조작하여야 한다.
3. 선택이 끝나면 시작버튼을 누르자.

### 게임의 설정

**1. 커맨드(COMMAND)** :

한 턴안에 자신이 지정할 수 있는 명령의 수를 선택한다. (ALL : 무제한)

**2. 턴(TURN)** :

제한 턴을 선택한다. 지정한 턴안에 싸움이 결판나지 않으면 양군의 득점에 따라서 승패가 결정된다.

**3. 음악(BGM)** :

5가지 중에서 음악을 선택할 수 있다.

**4. 플레이어(PLAYER)** :

양군의 조작자를 선택한다. '사람(USER)'과 '컴퓨터(COM)'중에서 선택하라! 그리고 2인용은 양쪽 모두 "사람(USER)"을 선택한다. 그리고 양쪽 모두 "컴퓨터(COM)"로 지정하면 컴퓨터들의 대결을 볼 수가 있다.

**5. 기술(TEC)** :

유니트 생산 기술력이다. 레벨은 1에서 5까지 있으며, 여기서는 3까지만 선택할 수가 있다. 게임 중 기지를 많이 점령하고 몇턴 정도가 지나면 레벨을 올릴 수 있다.

**6. 돈(CAPITAL)** :

초기 군자금의 선택, 여기서는 최고 15만까지 선택이 가능하다.

**7. 군의 편성(ORGANIZATION)** :

5개의 군중에서 최고 4가지를 선택할 수 있다. 군에 따라 생산할 수 있는 유니트가 다르며 같은 군도 선택할 수 있다. 가장 앞에 지정한 군이 기본 유니트로 등장한다.

## 군대의 소개

연방군

티턴즈

하만아시즈군

샤아 네오지온군

크로스번 잔스칼 연합군

**1. 연방군** : 건담을 생산할 수 있는 군대, 기술력이 상승하면 강력한 건담을 생산할 수가 있으며 후반부에 강하다.

**2. 티턴즈** : 만화의 'Z건담' 때(건담0083의 마지막에 등장) 정의에 사도인 척하면서 악행만을 저질러 왔던 군대, 건담 알렉스 (0080)나 GP-02(0083), 사이코건담, 사이코건담 마크2 등 주로 악역 건담(?) 등을 생산할 수가 있다.

**3. 하만 아크시즈 군**:지온군의 반쪽, 별다른 특징은 없지만 '즈사군단'의 미사일 공격이나 '노이에질(0083)'의 위력은 막강하다.

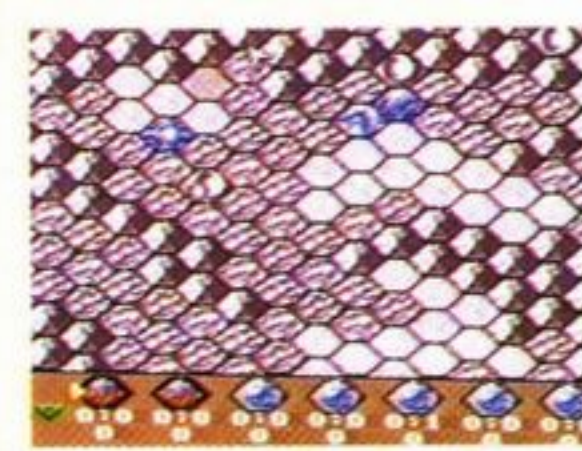
**4. 샤아 네오지온 군** : 뉴건담 시리즈의 적군 유니트를 생산할 수 있다. 가장 약한 자크도 있다.

**5. 크로스번 잔스칼 연합군** : V건담(F91)에 등장하는 적 군대이다. 가장 미래형의 유니트들이라 초반부터 유리하게 게임을 진행할 수 있다. 그러나 생산 유니트의 종류는 별로 없고 지상형의 유니트가 많다. 라프렌시아는 강하지만 비싸므로 만들 수 있는 기회가 거의 없을지도 모른다.

# 게임의 시작

## 전체 커맨드

게임의 도중에 X버튼을 누르면 전체 커맨드가 표시된다. 이것을 활용할 수 있게 되면 빈틈없는 전략을 세워 더욱 유리하게 게임을 진행할 수 있다. 후반에는 유니트의 수나 기지의 수가 많아지므로 복잡해질 것이다. 그럴 때엔 표를 이용해야 한다. 만약 생산한 유니트를 발진시키지 않거나 이동시키지 않거나 하면 나중에 불이익을 당하게 된다.

**1. 베이스 표** : 점령한 기지를 볼 수 있다. 수차는(생산중인 유니트 : 완성 유니트, 보급중인 전함)

**2. 유니트 표** : 아군의 유니트를 볼 수 있다(X버튼으로 전함을 본다).

**유니트**

**L, R버튼을 누르면 표시된다**

**NO.** : 유니트의 번호
**TYPE** : 유니트의 이름
**ENERGY** : 에너지의 양
**EXP** : 레벨
**ACT** : 유니트가 전함에 있으면 'ON'이라고 표시되어 있음.

E : 명령이 끝난 유니트
GAS : 염료
A : A버튼의 무기에 탄수
B : B버튼의 무기에 탄수

GAS : 염료
MS : 유니트의 보급 포인트
WS : 전함의 보급 포인트

## 전함
### L, R버튼을 누르면 표시

| NO. | TYPE | ENERGY | EXP | ACT |
|---|---|---|---|---|
| 001 | X GUNDAM | 320/320 | Ace | -- |
| 002 | GP2A | 120/120 | 1 | -- |
| 003 | GUNDAM | 096/096 | 1 | -- |
| 004 | G ALEX | 104/104 | 1 | -- |
| 005 | SP MK-II | 144/144 | 1 | -- |
| 006 | GP1FB | 152/152 | 1 | -- |
| 007 | GP3 STM | 096/096 | 1 | ON |
| 008 | Z-GUNDAM | 152/152 | 1 | -- |
| 009 | Re-GZ | 128/128 | 1 | -- |
| 010 | ZZ-G | 160/160 | 1 | -- |

NO. : 전함의 번호
CLASS : 전함의 이름
MS : 현재 태우고 있는 유니트의 수
ACT : 기지에 있으면 'ON'이라고 표시되어 있음.
E : 명령이 끝난 전함

3. 우주 : 혹성이나 달내에서 우주로 빠져나온다.
4. 세력비교 : 양군의 세력도를 본다. 많은 쪽이 승리한다.
5. 미니 맵 : 전체맵을 본다. L, R버튼으로 유니트를 소거할 수 있다.

6. 소거 : 사용하지 않은 유니트를 소거한다.
7. 패스 : 자신의 턴을 종료한다.

## 맵 화면 표시

화면의 아래쪽에는 항산 기본적인 수치가 표시되어 있다. 이중에서 특히 기술력이 상대에게 1이라도 낮으면 아주 불리하며, 반대로 높으면 아주 유리할 것이다. 유니트는 128대가 최대이며 그 이상은 생산해도 127대 이하가 되기 전에는 나올 수가 없다. 자금은 다음 턴에 수입을 계산해서 사용하자.

P : 득점
TEC : 기술력
WS : 소유전함의 수
MS : 소유 유니트의 수
INC : 턴마다 들어오는 수입
CAP : 현재의 자금
TURN : 현재 턴수/제한 턴수

### 유니트의 표시

레벨이 ACE가 되면 모든 능력이 상승한다!

1. 이름 2. 에너지 3. 염료
4. A무기/B무기의 탄수
5. 레벨

### 전함표시

1. 이름 2. 에너지 3. 염료
4. 유니트 보급 포인트/전함 보급 포인트 5. 타고 있는 유니트의 수

## 전함의 명령 커맨드

전함은 전투능력이 약해서 적군의 유니트에게 공격당하면 금방 파괴된다. 전함에 근처에 적군이 있으면 일단 태운 유니트를 발진시켜서 전함을 사수하여야 한다. 또 보급함이 있으면 다른 전함도 보급을 할 수가 있다. 물론 전함으로는 점령을 할 수가 없다.

1. 이동(イドウ) : 이동시킨다.
2. 포격(砲) : 간접공격을 한다.
3. 유니트 발진(MS) : 태우고 있는 유니트를 발진시킨다.
4. 보급(ホキュウ) : 전함의 보급

## 유니트의 명령 커맨드

유니트는 생산 후 기지로 부터 목적지까지 이동할 때 목적지가 먼곳에 있으면 전함에 태우고 이동시키자. 유니트는 연료가 적으므로 이동만 한다면 금방 연료가 없어진다. 또 전함에서 금방 나왔을 때에는 직접 공격 외에는 할 수가 없으니 주의하여야 한다. 거대 유니트는 점령을 할 수가 없다.

1. 이동(イドウ) : 이동시키다.
2. 간접(間接) : 간접공격을 한다.
3. 특수(特殊) : 특수공격을 한다.
(특수공격은 에너지를 100소모하며 L, R버튼으로 발사방향을 선택한다.)

## 우주와 혹성, 달에서의 이동

우주에서 혹성이나 달로 가려면 일단 전함에 유니트를 태우자. 그리고 전함에 들어가기 전에 들어갈 칸을 화살표로 조사하자. 기지나 도시가 많은 곳을 택해서 착륙한다면 시간의 절약이 된다.

미리 내려갈 장소를 조사하자!

1. 우주와 혹성간을 이동할 수 있는 유니트 : 만능전함, HLV
2. 우주와 달간을 이동할 수 있는 유니트 : 만능전함, 우주전함, HLV
3. 우주로 올라갈 때는 우주선기지를 이용하자(HLV는 혹성이나 달에서 생산해도 우주선 기지와 기지 이외에는 이동을 할 수가 없다).

## 점령

이 게임에서 가장 먼저 해야 하는 일은 점령이다. 기지를 점령하면 생산을 하고 도시를 점령하면 수입이 들어온다. 점령을 해도 적군에게 또다시 점령당하지 않게 주의해야 하며, 적군을 점령한 만큼 유리해진다. 일단 가장 정확한 점령루트를 찾아내자!

1. **기지** : 유니트의 생산, 전함의 보급이 가능. 점령 후엔 턴마다 2포인트의 기술경험치(표시는 않되지만 레벨2는 34포인트, 레벨3은 134포인트, 레벨4는 274 포인트, 레벨5가 되려면 434포인트의 경험치가 있어야 한다)를 얻는다.
2. **우주선 기지** : 전함을 우주로 올리기 위한 곳
3. **도시** : 점령하면 1도시당 2,500G가 턴마다 들어온다.
4. **코로니 레이저포** : 점령 후 L, R 버튼으로 조종해서 발사 준비를 한다. 다음 턴에 발사되므로 발사 방향에 있는 유니트는 피하자(대장이고 뭐고 모두 한방이면 끝난다).
5. **폐코로니** : 이동시켜서 혹성이나 달에게 타격을 줄 수가 있다.

* 득점 : 기지(2,000P), 우주선기지(1,000P), 도시(5,000P)

## 점령물의 커맨드

1. **유니트(ユニット)** : 기지위에 있는 유니트를 조종할 때 사용.
2. **베이스(ベース)** : 기지위에 유니트가 있을 때 표시됨.
3. **도크(ドック)** : 기지에서 보급 전후의 전함을 이동시킬 때 사용.
4. **올리기(打上)** : 전함을 우주로 올릴 때 사용.
5. **방어(防)** : 우주기지위에 전함을 배치할 때 사용.

## 폐코로니

드디어 코로니가 떨어진다!

폐허가 된 혹성의 일부

폐코로니는 점령 후 2칸씩 이동시킬 수가 있다. 이것을 이동시켜 혹성이나 달에 떨어뜨리면 떨어뜨린 곳의 주변이 파괴되어, 점령 후의 기지나 도시가 다시 중립 상태가 된다. 이것은 한번 떨어뜨리려면 적에게 폐코로니를 점령당하지 않게 주의해야 한다. 그러지 않으면 막판에 와서 적에게 점령 당해서 자기가 점령한 곳에 떨어질 수도 있기 때문이다.

## 생산, 보급

기지에서 생산을 할 때는 십자버튼의 상하로 모빌슈츠 유니트를 선택, 좌우로 전함을 선택한다. 생산 턴수와 기능을 확인하여 만들자(L, R버튼으로 무기를 볼 수가 있음). 생산유니트의 소개는 뒤쪽에서 소개를 하고 출격이 가능해진 유니트는

기지의 주위의 6칸 안에 배치할 수가 있다.

유니트는 전함에서 보급을 할 수 있고 염료가 없어지면 1칸 밖에 이동할 수가 없다. 전함은 기지의 도크나 보급함으로 보급을 할 수가 있다. 보급함은 주위의 6칸과 자기자신을 보급할 수가 있다.

## 전투

전투는 기본적으로 액션 배틀, 3D 배틀, 포격전 등 3가지다. 액션배틀은 전편의 엑스와 조작이 같으며 자신의 조종 유니트 외의 아군들에게 행동 패턴의 지시를 할 수가 있다. 상황에 따라 최선의 행동지시를 내리는 것이 승리의 지름 길이다!

### 액션배틀(MS 대 MS)

액션 배틀은 주위(6칸)에 있는 아군이 모두 전투에 참가할 수가 있다. 그러니 혼자있는 적군 유니트에게 공격을 한다면, 최고 6명까지 전투에 참가할 수가 있다. 공격을 받은 경우엔 바로 옆칸에 있는 아군이 함께 전투에 참가하게 된다. 이것을 이용하면 아무리 약한 유니트라도 단체로 공격할 수 있어, 아무리 강한 적에게도 승리할 수가 있다. 또 공격을 받았을 때를 생각해서 항상 단체로 행동하는 것도 하나의 좋은 방법이다. 여러가지 전략을 세워서(미끼를 사용한다든지)적의 뒤통수를 치자!

**자동 전투 때 행동 지시**

아군이 단체로 공격했을 경우, 자신 이외는 모두 컴퓨터가 조종하게 된다. 그리고 전투를 시작하기 전에 자동으로 싸우게 되는 유니트에게 간단한 행동지시를 내릴 수가 있다.

상황에 따라 지시를 내리자

1. **보통(ノーマル)** : 각자 알아서 싸운다.
2. **돌격(突擊)** : 적들에게 돌격을 한다.
3. **일격(一擊)** : 한번 공격하고 후퇴를 한다(반복).
4. **생존(生存)** : 도망 다닌다.
5. **방위(防衛)** : 한 유니트를 보호한다.
6. **집중(集中)** : 한 적군 유니트를 집중공격한다.

## 3D 배틀

돌면서 공격을 하자!

모빌슈츠 유니트가 전함을 공격하거나, 기지를 점령할 때 3D 배틀을 하게 된다. X, B버튼으로 목표를 맞추면서 A, Y버튼으로 공격한다. 여기서 가장 쉽게 전함이나 기지의 방위막를 파괴할 수 있는 방법은 돌면서 2방씩 맞추는 것이다. 기본적으로 탄환은 2발씩 나가므로 돌면서 표적을 조종해서 발사한 2발이 전함에 맞자마자 또 2발을 사용하는 것이다. 너무 오래 싸우게 되면 전함의 공격을 피하기가 힘들어지므로 주의하자.

## 포격전

X건담, 자크에게는 공격하지 말자!

간접공격이나 전함이 공격을 했을 때에 일어나는 전투방식, 위에 표시된 퍼센트는 회피율이다. 공격하는 지형에 따라 회피율이 다르다. 또 공격 목표물의 옆에 아군이 있으면 지원효과로 인해 공격이 유리해진다. 간접공격은 상대가 간접공격을 못하면 반격당하지 않으므로 그 점을 알아두자!

## 유니트 소개

모빌슈츠 유니트는 2번의 전투로 레벨이 하나 오른다(총8번 싸우면 에이스(ACE)가 된다. 또 전함을 파괴하면 레벨이 하나 오른다 (레벨은 1, 2, 3, ACE의 4단계).

*기술력이 올라가면 유니트의 가격이 내려간다.

### 만능형:우주, 혹성, 달

**1. 짐**

Y:빔라이플.X:빔사벨.A:발칸포.B:마이크로 미사일.

건담의 양산형 MS, 돈이 바닥났을 땐 이거라도 만들자.

**2. 네모**

Y:빔라이플.X:빔사벨.A:발칸포.B:마이크로 미사일.

짐보다는 강하다. 그러나 역시 활용성은 없다.

**3. 건캐논**

Y:빔라이플.X:빔사벨.A:발칸포.B:확산 그레네이드.

건담과 동시기에 개발된 MS, 처음부터 간접공격을 할 수가 있다.

**4. 제건**

Y:빔라이플.X:빔사벨.
A:발칸포.B:미사일.

뉴 건담시대의 짐, 보통정도의 능력이다.

**5. 건담**

Y:빔라이플.X:빔사벨.
A:발칸포. B:하이퍼바즈카

최초 건담, 그러나 지금 시점에선 고물이다.

**6. 건이지**

Y:빔라이플.X:빔사벨.
A:발칸포.B:미사일.

V건담 시대의 짐, 시대가 미래라서인지 성능은 좋다.

**7. 릭디아스**

Y:크래바즈카 X:빔사벨
A:발칸포 B:확산 그레네이드

성능은 보통, 빔사벨 대신 바즈카포가 있다.

**8. 메타스**

Y:빔라이플.X:빔사벨.
A:발칸포.B:미사일.

변형이 가능하다. 변형하면 속도가 빠르므로 상대를 맞추기는 힘들다.

**9. 슈퍼 마크2**

Y:빔라이플. X:하이퍼 빔사벨 A:미사일. B:하이퍼바즈카

건담마크2와 G디펜서의 합체형(슈퍼건담), 성능은 좋은 편이다.

**10. 백식**

Y:빈라이플. X:빔사벨.
A:발칸포.B:숏바즈카.

성능도 좋고 5발탄인 숏바즈카는 위력적이다. 특수무기도 있으니 대량생산하자!

**11. GP-01풀버니앙**

Y:빔라이플.X:빔사벨
A:가트린건.B:미사일.

0083시리즈의 건담, 기동성이 좋으므로 생산가치가 있다.

**12. V건담**

Y:빔라이플.X:빔사벨.
A:발칸포.B:스마트건

기술력이 4가 되어야 만들 수 있다. 변형이 가능하며 스마트건은 강력하다. 대량생산하자!

**13. V2 건담**

Y:빔라이플.X:하이퍼빔사벨.
A:가트린건.B:스마트건.

ACE가 된 V건담을 전함에 태우면 V2가 된다! 숨은 유니트이며 성능은 높으나 만들기가 힘들다.

**14. Z건담**

Y : 빔라이플 X : 빔사벨 A : 가트린건 B : 미사일

변형이 가능하며 유일하게 단독으로 대기권을 돌입할 수가 있다. 그외에는 별다른 특징은 없다.

**15. 리가쥐**

Y : 빔라이플. X : 빔사벨. A : 발칸포. B : 미사일.

Z건담의 양산형, 변형상태로 전투를 시작하며 한번 MS로 변하면 다음 전투까지 변할 수가 없다.

**16. ZZ건담**

Y : 더블빔라이플. X : 하이퍼빔사벨. A : 하이 메가 입자포. B : 더블 미사일

고성능이라서 사용가치는 있지만 만드는데 2턴이 필요하다.

**17. 뉴 건담**

Y : 빔라이플. X : 하이퍼빔사벨. A : 가트린. B : 판넬.

기술력4와 2턴 생산인 유니트, 판넬은 아주 활용성이 있다.

## 우주형:우주, 달

**18. GP03덴드러비움**

Y : 확산 빔 포 X : 메가빔사벨 A : 컨테나 미사일 B : 메가빔캐논

생산은 3턴이 필요하며 가격도 비싸지만 최고급의 유니트! 칼만 써도 이긴다. 한번 죽어도 건담만 탈출함. X건담, 자크에게도 이길 수가 있다!

**19. GP03 스테이 멘**

Y : 빔라이플. X : 빔사벨. A : 발칸포 B : 하이퍼바즈카.

덴드러비움이 파괴되면 나온다. 이 유니트로 전함에서 보급하면 다시 덴드러비음으로 부활한다.

## 지상형:혹성

**20. 아크어짐**

Y : 빔라이플. X : 빔사벨. A : 서브럭(수중용). B : 그레네이드(지상용).

수중용 유니트, 활용성이 거의 없다.

**21. 건다이버**

Y : 빔라이플. X : 빔사벨. A : 서브럭(수중용). B : 그레네이드(지상용).

아크어짐을 다시 개발한 수중용 유니트, 그러나 역시 활용성이 없다.

## 만능형

**1. 하이자크**

Y : 빔라이플. X : 빔사벨. A : 그레네이드. B : 마이크로 미사일.

연방군이 만든 자크, 역시 자크…

**2. 마라사이**

Y : 빔라이플. X : 빔사벨. A : 발칸포. B : 확산 그레네이드.

하이자크의 발전형이지만 성능은 짐 정도이다.

**3. 바잠**

Y : 빔라이플. X : 빔사벨. A : 발칸포. B : 미사일.

마라사이와 성능은 비슷하다.

**4. 갈발디**

Y : 빔라이플. X : 빔사벨. A : 발칸포 B : 미사일.

지온군이 개발중이었던 것을 연방군이 개조한 유니트, 성능은 좋은 편이다.

**5. 건담아렉스**

Y : 빔라이플. X : 빔사벨. A : 가트린건. B : 하이퍼바즈카

0080시리즈의 건담, 뉴타입용 건담이지만 성능은 보통이다.

**6. 한브라비**

Y : 빔라이플. X : 빔사벨. A : 거미줄. B : 미사일.

변형가능, 거미줄은 아주 활용적이다. 대량생산에 가치가 있는 유니트.

**7. 갸프란**

Y : 빔라이플. X : 빔사벨. A : 발칸포 B : 미사일.

변형도 가능하고 성능도 좋다.

**8. 가브스레이**

Y : 빔라이플. X : 빔사벨. A : 확산 메가 입자포. B : 확산 그레네이드.

변형가능, 무기가 좋다. 변형

후에는 '크로우암'이라는 무기를 사용할 수 있다.

**9. 파라스아테네**

Y : 더블빔포.X : 빔사벨.A : 확산 메가 입자포.B : 미사일.

고성능의 유니트, 티턴즈의 1턴 유니트중에서는 최고!

**10. 멧사라**

Y : 확산빔 포.X : 빔사벨.A : 확산 메가 입자포.B : 미사일.

성능은 좋지만 2턴이라서 시간이 걸린다.

**11. 바운드덕**

Y : 확산 빔 포.X : 빔사벨.A : 하이퍼 확산 메가 입자포.B : 미사일.

변형이 가능하고 성능도 우수하다. 건담 엑스에서는 거의 무적이었던 유니트.

**12. 지오**

Y : 빔라이플.X : 하이퍼빔사벨. A : 하이퍼 확산 메가 입자포.B : 확산 그레네이드.

공격력, 방어력이 우수하다. 그러나 가격이 고가라 생산 타이밍을 맞추어서 만들어야 한다.

**13. GP02A 사이사리스**

Y : 빔라이플.X : 빔사벨. A : 발칸포.B : 미사일.

0083시리즈의 악역 건담, 특수무기인 핵 바즈카를 사용한다.

**14. 싸이코 건담**

Y : 확산 빔 포.X : 하이퍼 빔사벨.A : 하이퍼 확산 메가 입자포. B : 더블 미사일.

변형가능, 이것을 만들려면 마크2를 만드는 편이 낫다.

**15. 싸이코 건담 마크2**

Y : 확산 빔 포.X : 메가빔사벨. A : 하이퍼 확산 메가 입자포.B : 빗트

변형가능, 성능도 좋고, 메가빔사벨이 강력하다. 그러나 비싼 것이 흠이다.

## 지상형

**16. 앗시마**

Y : 빔라이플.X : 빔사벨.A : 발칸포.B : 확산 그레네이드.

변형가능, 성능은 보통이다. 다른 유니트를 만드는 것이 좋다.

**17. 아크어짐**(연방군과 같음)

**18. 건다이버**(연방군과 같음)

## 하만 아크시즈군

균형적이고 성능이 좋은 유니트가 많이 있다. 노이에질은 초강력!

## 만능형

**1. 가자C**

Y : 빔라이플.X : 빔사벨.A : 발칸포.B : 마이크로 미사일.

하만군의 자크, 변형이 가능하다.

**2. 가조우므**

Y : 빔라이플.X : 빔사벨. A : 발칸포.B : 미사일.

가자 시리즈의 최후 유니트, 변형이 가능하며 가격에 비해 성능이 좋다.

**3. 걍**

Y : 머신건.X : 빔사벨.A : 바늘미사일.B : 하이드봄브.

고성능의 무기들을 가지고 있으며 보기보다 강력하다.

**4. 즈사**

Y : 빔라이플.X : 빔사벨.A : 그레네이드.B : 트리플 마이크로 미사일.

대량생산을 하자! 2명이상이 3발미사일 공격을 하면 거의 무적이다!

**5. 갈스J**

Y : 빔라이플.X : 빔사벨.A : 발칸포 B : 확산 그레네이드.

가장 기본적이 장비를 가지고 있다.

**6. R자쟈**

Y : 빔라이플.X : 빔사벨.A : 발칸포.B : 확산 그레네이드.

걍과 비슷한 유니트 역시 기본적이다.

**7. 슈츨므디아스**

Y : 그래바즈카.X : 빔사벨.A : 하이 메가 입자포.B : 발칸포.

릭디아스의 강화판, 하이 메가 입자포는 시간이 걸린다.

**8. 드라이센**

Y : 빔라이플.X : 빔나기나타.A : 트라이컷터.B : 확산. 그레네이드.

돔의 최후형 유니트 즈사와 함께 생산하여 콤비네이션 공격을 하자!

**9. 함마함마**

Y : 확산 빔 포.X : 빔사벨.A : 하이 메가 입자포.B : 인컴.

인컴은 활용적이지만 다른 유니트를 생산하는 것이 더 이득이다.

**10. 큐베레이**

Y : 빔라이플. X : 빔사벨.
A : 발칸포. B : 판넬.

판넬은 활용성이 높다. 하만군의 2턴 유니트에서 가장 안정되어 있다.

**11. 자크3**

Y : 빔라이플. X : 하이퍼빔사벨
A : 확산 메가 입자포. B : 가트린건.

쟈크의 최후형 유니트, 쟈크를 좋아하는 사람만 만들자.

**12. 게말크**

Y : 확산빔포. X : 빔사벨. A : 하이퍼 확산 메가 입자포. B : 판넬.

고가격이지만 판넬은 강력하다.

**13. 빅잠**

Y : 확산빔포. X : 더블크로우. A : 하이퍼 확산 메가 입자포. B : 하이 메가 입자포.

3턴 유니트에서 가장 약하다.

## 우주형

**14. 자물흰**

Y : 확산빔포. X : 크로우.
A : 가트린건. B : 미사일.

변형가능, 이동력이 높다. 활용성은 보통

**15. 노이에질**

Y : 확산빔포. X : 메가빔사벨. A : 하이퍼 확산 메가 입자포. B : 메가인컴.

최고급의 유니트, 메가빔사벨은 무적 !

## 지상형

**16. 자크마리나**

Y : 빔라이플. X : 빔사벨. A : 서브럭(수중용). B : 그레네이드(지상용).

수육겸용 자크.

**17. 카플**

Y : 빔포. X : 크로우. A : 더블서브럭(수중용). B : 마이크로 미사일(지상용).

물속에서 싸운다면 좋은 성과를 얻을 수 있다.

## 샤아 네오지온군

**가장 약한 자크부터 수중용의 즈거크까지 별로 쓸모없는 유니트가 있다. 뉴 건담시리즈에 출현하는 유니트는 강하다.**

## 만능형

**1. 자크**

Y : 머신건. X : 빔도끼. A : 그레네이드. B : 마이크로 미사일.

약하지만 도끼는 무섭다.

**2. 돔**

Y : 바즈카. X : 히트검. A : 그레네이드. B : 마이크로 미사일.

자크보다는 뛰어나다.

**3. 그프**

Y : 머신건. X : 히트롯드. A : 그레네이드. B : 마이크로 미사일.

뿔달린 자크라고 보면 된다.

**4. 게르그그**

Y : 빔라이플. X : 빔사나기나타.
A : 발칸포. B : 확산 그레네이드.

빔나기나타가 포인트다. 잘만 쓰면 강하다.

**5. 기라도가**

Y : 빔라이플. X : 빔사벨. A : 발칸포 B : 확산 그레네이드.

자크의 신시리즈?

**6. 캔파화**

Y : 빔라이플. X : 빔사벨. A : 확산 그레네이드. B : 하이파바즈카.

바즈카가 주력이 된다. 0080시리즈에서 등장

**7. 가베라테토라**

Y : 빔라이플. X : 빔사벨.
A : 가토린건. B : 숏바즈카.

원래는 GP04가 되어야 했던 모빌슈츠, 강하다.

**8. 야크트도가**

Y : 빔라이플. X : 빔사벨.
A : 미사일 B : 판넬

기라도가의 강력판, 판넬을 쓰자 !

**9. 바우**

Y : 빔라이플. X : 빔사벨.
A : 가트린건. B : 미사일.

변형가능, 빠른 움직임으로 승부 !

**10. 도밴울프**

Y : 빔라이플.X : 하이퍼빔사벨.
A : 하이 메가 입자포.B : 인컴.

특수무기가 있다. 인컴도 좋고 강력한 유니트다.

**11. 사자비**

Y : 빔라이플.X : 빔사벨.A : 확산 메가 입자포.B : 판넬.

샤아전용의 유니트, 균형이 있고 판넬도 있다.

**12. 크인만사**

Y : 확산빔포.X : 하이퍼빔사벨.
A : 더블하이메가 입자포.B : 판넬.

강력하지만 가격과 시간의 관계상 만들 기회는 별로 없다.

## 우주형

**13. 엘메스**

Y : 빔포.X : 빔포.
A : 미사일.B : 빗트.

일반적인 성능을 가지고 있다.

**14. 지온그**

Y : 확산빔포.X : 하이퍼빔사벨.
A : 하이퍼 확산 메가 입자포.B : 메가인컴.

강력한 유니트라고 할 수 있다. 메가인컴이 포인트이다.

**15. 괄과로**

Y : 빔포.X : 크로우.A : 하이메가 입자포.B : 프라즈마리더.

프라즈마리더는 활용성이 크다. 적을 잡아서 하이메가 입자포로 살해!

**16. 아질**

Y : 확산빔포.X : 메가빔사벨
A : 하이퍼 확산 메가 입자포.
B : 판넬.

이것도 메가빔 사벨만 쓰면 이긴다.

## 지상형

**17. 즈것크**

Y : 빔라이플.X : 크로우.A : 서브러(수중용).B : 마이크로 미사일(지상용).

물속에서만 사용하자!

**18. 자멜**

Y : ---X : 히트검 A : 발칸포.B : 미사일.

아주 필요없음.

**19. 자크마리나**

하만군과 같음

**20. 그라브로**

Y : 빔포.X : 크로우.
A : 더블서브러.B : 기뢰.

완전 수중용이다.

## 크로스번 반가드, 잔스칼 연합군

**가장 미래형의 유니트만 모였다. 유니트의 가격이 문제지만 초기엔 최강이다.**

## 만능형

**1. 데난존**

Y : 빔라이플.X : 빔사벨.A : 숏렌서.B : 확산 그레네이드.

가장 낮은 급의 유니트이지만 숏렌서의 위력은 대단하다!

**2. 데난게**

Y : 빔라이플.X : 빔사벨.A : 미사일.B : 확산 그레네이드.

데난시리즈, 미사일과 그레네이드를 활용하자.

**3. 벨가다라스**

Y : 빔라이플.X : 빔사벨.
A : 숏렌서.B : 인컴.

인컴과 숏렌서로 적을 쓰러뜨리자.

**4. 벨가기로스**

Y : 빔라이플.X : 하이퍼빔사벨.
A : 숏렌서.B : 인컴.

벨가다라스와 비슷하다.

**5. 다기일스**

Y : 빔라이플.X : 빔사벨.A : 확산 메가 입자포.B : 확산 그레네이드.

생산할 만한 가치가 없다고 봐도 된다.

**6. 컨티어**

Y : 빔라이플.X : 하이퍼크로우.
A : 확산 메가 입자포.
B : 메가 인컴.

이것이 바로 주력이다. 아비골와 함께 생산하자.

**7. 비기나기나**

Y : 빔라이플.X : 하이퍼빔사벨.
A : 더블 미사일. B : 하이퍼빔바즈카.

기술력이 4가 되어야 나오지만 보기보다는 별로다.

**8. 아비골**

Y : 빔포 X : 하이퍼 빔나기나타. A : 넷트빔리더.B : 확산 그레네이드.

주력 중의 주력! 모든 무기가 강력하다! 하이퍼빔 나기나타로 적을 격파하자!

## 우주형

**9. 산도쥬**

Y : 양쪽 동시 발사빔포. X : 더블크로우. A : 가토린건. B : 철바퀴.

보기보다 강하다. 철바퀴는 적의 스피드를 저하시킨다. 대량 생산하라!

**10. 라프렌시아**

Y : 확산포. X : 텐타크라롯드. A : 더블 4방향 확산 메가 입자포. B : 버그.

최강의 유니트! 가격도 최고! 만들기만 한다면!

## 지상형

**11. 갈그이유**

Y : 빔라이플. X : 크로우. A : 더블서브럭(수중용). B : 마이크로 미사일(지상형).

수중용중에서도 최고급 유니트

**12. 조로**

Y : 빔라이플. X : 빔사벨. A : 가토린건. B : 미사일.

지상용이라는 것이 흠이다.

**13. 자크마리나**

하만군과 같음

## 전함

| 전함 타입 | 이 름 | 태울 수 있는 수 | 특 징 |
|---|---|---|---|
| | 사라미스(サラミス) | 3 | 일회용 |
| | 아이리슈(アイリッシュ) | 5 | |
| | 라카이람(ラーカイラム) | 8 | |
| | 아랙샌드리아 (アレックサンドリア) | 5 | |
| | 도고스기아(ドゴスギア) | 8 | |
| | 무사이(ムサイ) | 3 | |
| | 엔드라(エンドラ) | 5 | |
| | 그와단(グワダン) | 9 | |
| | 무사카(ムサカ) | 5 | |
| | 그와진(グワジン) | 9 | |
| | 잠스나다(ザムスナーダ) | 3 | |
| | 잠스갈(ザムスガル) | 8 | |
| | HLV | 4 | |
| 우주 보급함 | 코론브스(コロンブス) | — | 보급가능 |
| | 파저크(パゾク) | — | 보급가능 |
| | 라비안로즈(ラビアンローズ) | 6 | 달못가, 보급가 |
| 지상전함 | 갈다(ガルダ) | 6 | |
| | 가우(ガウ) | 6 | |
| 지상보급함 | 미디아(ミディア) | | |
| | 화이트안클(ファットアンクル) | | |
| 만능전함 | 화이트베이스(ホワイトベース) | 4 | |
| | 아가마(アーガマ) | 6 | |
| | 그래이팬톰(グレイファントム) | 4 | |
| | 아루비온(アルビオン) | 6 | |
| | 사다란(サダラーン) | 6 | |
| | 잔지발(ザンジバル) | 4 | |
| | 잠스제스(ザムスジェス) | 5 | |
| | 잠스기리(ザムスギリ) | 7 | |

## 오리지널 유니트

**1. X건담**

Y : 더블빔라이플. X : 하이퍼빔사벨. A : 하이퍼 확산 메가 입자포. B : 판넬.

1P의 대장 유니트, 강하지만 파괴되면 끝. 전투는 피하자. 대형 유니트에게 약하다.

**2. X자크**

Y : 더블빔라이플. X : 하이퍼빔사벨. A : 하이퍼 확산 메가 입자포. B : 판넬.

2P의 대장 유니트, X건담과 같다.

**3. 틀네드 건담**

Y : 빔라이플. X : 빔사벨. A : 확산 메가 입자포. B : 가트린건.

기지에서 얻을 수가 있다. 성능은 보통.

## 맵과 게임 설정에서

❶ 우주 MAP은 12가지가 있는데 모든 지도가 1P와 2에게 공평한 입장을 제공하지는 않는다. 어떤 MAP은 1P에게 또, 어떤 MAP는 2P에게 유리하게 되어 있다. 먼저 자신에게 유리한 MAP을 선택하자.

❷ 혹성과 위성 번호를 선택할 때 각자의 초기함대 위치에 따라 자기 세력하에 둘 수 있는 혹성이 생긴다. 아무리 실력이 좋아도 이 생긴 혹성의 시티(CITY)와 베이스(BASE)수가 적으면 불리하다. 상대편을 꼭 이기고 싶으면 아래표를 참고로 자신에게 유리하게 혹성과 위성의 번호를 지정하자.

❸ MS실력이나 전함운용 실력이 상대편에 비해 좀 모자르더라도 좋은 MS, 좋은 전함이 나에게만 있으면 문제가 없다. MS는 「연방군」이 가장 뛰어나다고 전함은 「크로스 본-잔즈칼 연합군」이 단연 앞선다. 그러므로 이 두 나라만 가지면 상대방의 실력을 앞설 수 있다.

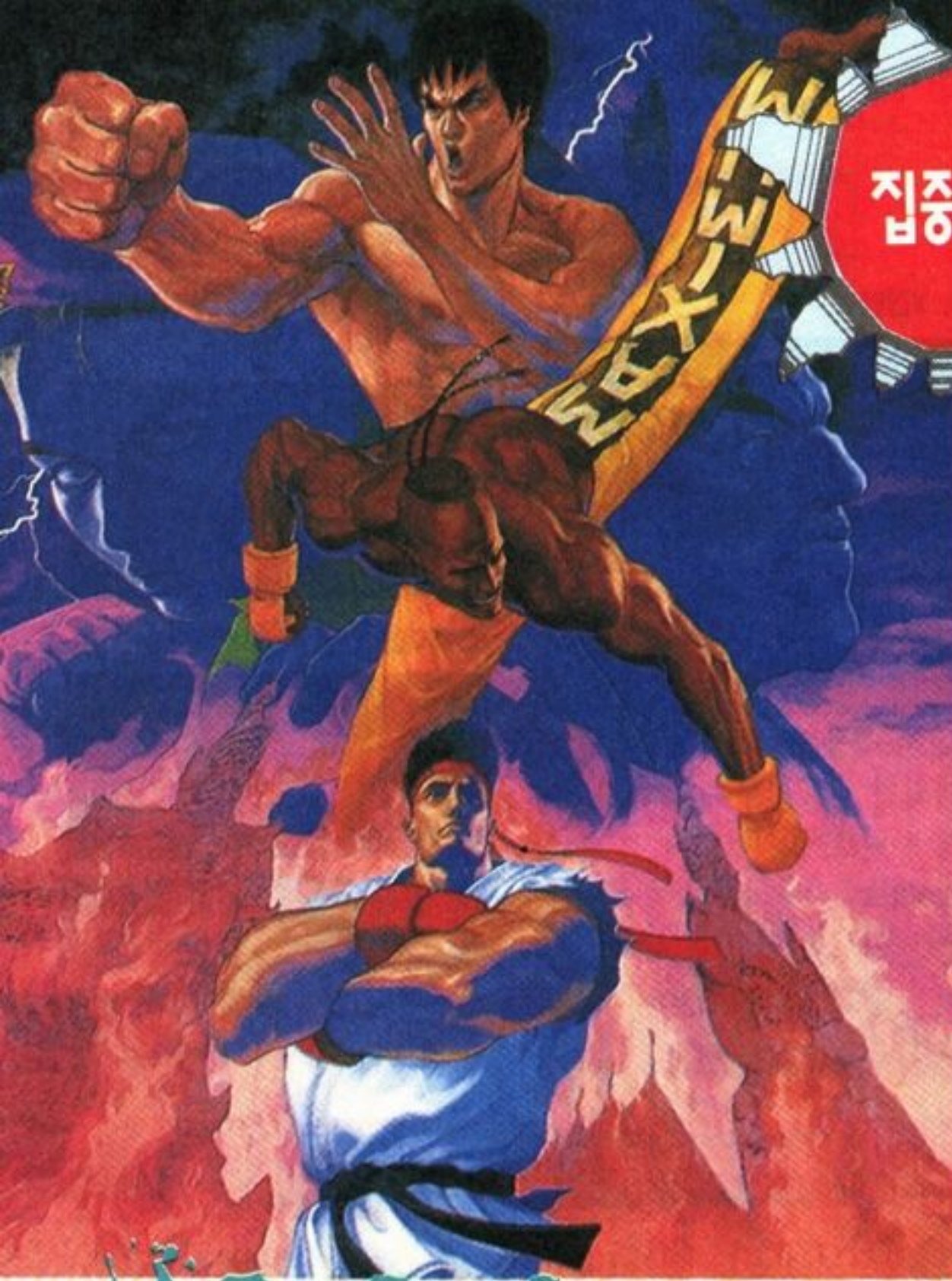
❹ 초기함대 설정시 유리한 나라는 「크로스 본-잔즈칼 연합군」, 그 다음으로는 「액시즈군」이다. 액시즈군을 초기함대로 설정하면 이 동력이 꽤 높은 「사자 리안」이 나온다. 이것은 전략적으로 큰 도움이 된다.

| 지 구 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 도 시 | 20 | 15 | 12 | 10 | 14 | 13 | 12 | 10 | 18 | 16 | 14 | 14 | 17 | 19 | 17 | 20 |
| 기 지 | 6 | 4 | 3 | 7 | 5 | 4 | 6 | 5 | 7 | 4 | 3 | 4 | 5 | 5 | 6 | 6 |
| 공 항 | 6 | 4 | 4 | 8 | 4 | 4 | 6 | 6 | 7 | 4 | 3 | 4 | 6 | 5 | 6 | 7 |

| 달 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 도 시 | 4 | 6 | 5 | 3 | 4 | 7 | 3 | 3 | 4 | 7 | 4 | 5 |
| 기 지 | 6 | 10 | 8 | 7 | 5 | 6 | 5 | 7 | 5 | 9 | 6 | 7 |
| 공 항 | 5 | 9 | 7 | 6 | 4 | 5 | 5 | 7 | 6 | 10 | 7 | 7 |

## 게임에서 주의할 점

1. 어떤 MS라도 레벨이 ACE가 되면 장거리 공격이 가능해진다.
2. 거대 유니트의 보호막은 시간이 지나면 에너지가 줄어든다.
3. 모든 종류의 메가입자포는 쓸 때 MS의 에너지가 줄어들며 에너지가 일정치 보다 낮으면 사용할 수 없다.
4. 특수 공격(백식, GP2, 드벤울프)은 사용하면 MS의 에너지가 100이 줄어든다. 그러므로 에너지가 100이하면 특수공격을 할 수가 없다.
5. 20초 후면 판넬이 자동적으로 사라진다.
6. F91은 ACE가 되면 자기 자신까지 포함해서 3개의 유니트로 분신한다.

집중공략

# 슈퍼 스트리트 화이터 II

## ~새로운 도전자들~

| 슈퍼컴보이 | 현 지 발매일 | 94/6/25 | 장르 | 액션 | 화면외국어 수 준 | 영 어 하 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | 제작사 | 캡 콤 | 용량 | 32M | 대 상 년 령 | 국교생 이 상 |
| | 현 지 발매가 | 10,900엔 | 기타 | 카트리지 | 게 임 난이도 | AB© DEF |

**액션 게임의 최고 걸작! 더 이상 설명이 필요없는 액션 게임의 최고 걸작! 그 슈퍼 스화 시리즈의 결정판이라고 할 수 있는 슈퍼 스화 2가 슈퍼컴보이, 수퍼 알라딘보이로 이식되었다.**

**뛰어난 게임 완성도를 바탕으로 폭발적인 필살기 사용 등 액션 게임의 붐을 일으켰던 그 대망의 명작을 챔프에서 모두 공개한다. 이혼다와 함께 하는 코너! 올 여름은 혼다와 슈퍼 스화 II를…**

## 기초지식

### 게임모드와 옵션

이번에 새롭게 추가된 모드는 복수의 캐릭터를 사용하여 단체전을 벌이는 '그룹배틀 모드'와 최대 8명의 캐릭터가 승부를 겨루는 '토너먼트 모드' 그리고, 컴퓨터가 조작하는 캐릭터를 최단시간에 물리치는 '타임 챌린지 모드' 등 3개의 모드가 준비되어 있다. 또 컴퓨터를 상대로 게임을 하는 '슈퍼 배틀 모드'는 약간의 변화를 주어 더욱 게임을 즐겁게 해준다.

### 슈퍼 배틀 모드

컴퓨터와 차례로 대전을 하는 이 모드의 기본적인 흐름은 전작들과 같다. 그러나 이번 작품은 새로운 캐릭터를 포함한 16명과 모두 대결하는 것은 아니고, 최후의 4천왕과 임의로 선택되어지는 8명 캐릭터들과 싸우게 된다. 물론 게임 도중에 다른 플레이어의 참여도 가능하다.

최후의 4천왕 이외에는 어느 캐릭터가 등장할지는 아무도 모른다

전작과 마찬가지로 3스테이지마다 보너스 스테이지가 등장한다

### VS 배틀 모드

사람과 대전을 중심으로 한 모드. 전작과 같이 격투 스테이지를 선택하거나 플레이어의 기량에 따라 핸디를 주는 일도 가능하다. 대전 종료 후에는 대전의 성적이 일목요연하게 표시된다.

이 화면에서는 스테이지를 선택할 수 있다

캐릭터 선택화면에서는 1플레이어와 2플레이어의 성적이 표시된다

### 그룹 배틀 모드

플레이어가 복수의 캐릭터를 사용하여 단체전을 행하는 모드이다. 최대 8명의 캐릭터를 선택하여 상대측이 전멸할 때까지 대전을 계속한다.

이 모드에는 매치 플레이 모드(1대 1방식)과 일리미네이션 모드(지는 캐릭터는 떨어지는 방식) 중 하나를 선택할 수 있다

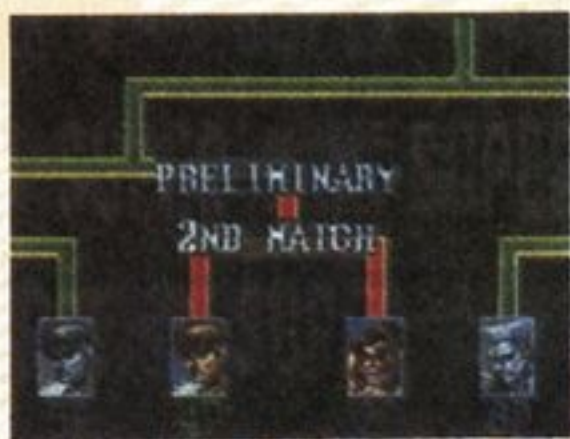
#### 매치 플레이 모드

최대 8명의 사용할 수 있고 플레이 셀렉트를 오토로도 할 수 있다

#### 일리미네이션 모드

승자는 이런 식으로 표시된다

## 토너먼트 배틀 모드

최대 8인의 플레이어가 참가하여 토너먼트 형식으로 우승을 다투는 모드. 시합은 1라운드만을 행하게 된다. 참여 플레이어가 8인이 되지 않을 경우 나머지는 컴퓨터가 플레이하게 된다.

이런 대전표가 형성되면 이윽고 대전이 시작 된다

우승자의 표시는 이런 식으로! 화려하군!

## 타임 챌린지 모드

화면 중앙에 있는 타임 표시에 주목하라! 빨리 끝내는 것이 앞으로 도움이 된다

이 화면에서 자신이 좋아하는 캐릭터를 선정할 수 있다

이 모드는 컴퓨터를 상대로 최대한 빨리 승리하는 기록 경기이다. 옵션 난이도와는 별도의 난이도로 운영되며 컴퓨터는 상당히 강하다! 플레이어의 실력을 객관적으로 평가할 수 있는 지표가 될 수도 있다.

## 옵션모드

이 모드는 전작과 같이 대 컴퓨터 전의 컴퓨터의 난이도와 시간제한을 설정한다. 그외 조작버튼의 변경 등도 이곳에서 행하게 된다.

## 새로운 캐릭터와 새로운 기술의 추가

뜨거운 결투에 박차를 가하는 새로운 도전자 4명과 기존의 캐릭터들에 추가된 새로운 기술을 소개한다. 전작의 캐릭터들과 다른점은 새로운 필살기 뿐만 아니라 기존 기술의 판정의 변화도 있으니 빨리 기술 등을 파악하는 것이 승리의 지름길!

### T.호크

필살기 커맨드 등이 장기에프와 유사한 부분이 많다. 장기에프 사용자들이 어려움없이 익숙해 질 수 있는 캐릭터이다. 승룡권 커맨트로 사용되는 토마호크 버스터도 쓸만하다.

리치와 다리의 길이가 길기 때문에 일정 거리가 떨어져도 위력적인 공격을 할 수 있다

### 캐미

춘리의 속도에 류, 켄의 승룡권을 가미한 캐릭터. 파동권류의 기술이 없다는 점이 아쉽지만 일반 기술 등 접근전은 누구에게도 뒤지지 않는다.

화려한 다리 기술이 그녀의 주 특기이다

### 디제이

필살기가 모두 축적기이다. 어떻게 보면 가일과 비슷하다. 강력한 대공기술은 없지만 리치가 긴 통상 공격과 무시할 수 없는 장풍공격이 위력적이다.

유연하고 매끄러운 그의 공격을 이젠 슈퍼컴보이로 즐길 수 있다

### 페이롱

필살기 열화각이 그의 주 특기이다. 일발역전이 가능한 캐릭터로 장풍류의 공격은 불가능하지만 접근전에서는 최고급 공격이 가능하다.

이소룡을 연상하게 하는 그의 손 발 공격은 박력 그 자체이다

## 새로운 필살기

새로이 추가된 필살기는 류의 화이어 승룡권, 장기에프의 플라잉 파워 봄과 아토믹 스플랙스. 브랑카의 백스텝 롤링과 바이슨의 버팔로 헤드배드. 발로그의 스카이 하이크로와 베가의 데빌리버스 등이 있다. 그러나 춘리는 필살기는 변화가 없고 커맨드만 변화되었다.

상대를 지상에 2번 내리매치는 장기에프의 필살기는 위력 그 자체이다

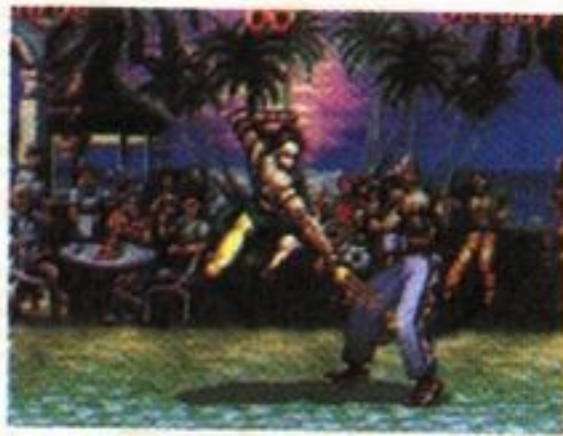
바이슨의 새로운 필살기. 이 때는 무적상태가 된다

## 일반기, 특수기

일반기와 특수기에 변화가 가해진 캐릭터도 있다. 특히 전작에서는 기술의 수가 적었던 4천왕들이 대폭 변화하였다. 4천왕 이외의 달라진 점은 춘리의 근거리 강킥은 아슬아슬한 장면이 연출된다

춘리의 근거리 강킥은 아슬아슬한 장면이 연출된다

거리 강킥과 가일의 수직 점프 중킥. 또 장기에프는 2종류의 공중기가 추가되었다.

그러나 4천왕들아 가장 많이 변화하였다고 해도 과언이 아니다

## 그래픽이 변화된 기술

그래픽만 변화된 기술도 많다. 대표적인 것이 켄의 승룡권이다. 주먹이 불에 휩싸여 공격받은 상대를 태워버린다. 춘리의 기공권 그래픽은 전작에서는 근거리 강펀치와 요가 플레임을 합해서 사용하였으나 이번에는 전용 그래픽이 채용되었다. 류의파동권도 범위가 넓어졌으며 소닉 붐을 사용할 때 가일의 모습도 변화되었다.

이렇게 요염하게 그래픽이 변했다우!

켄의 승룡권 위력은 변함이 없지만 불승룡권은 왠지 위력적으로 보인다

## 보너스 포인트에 관하여

이번에 처음으로 등장한 4종류의 보너스 포인트. 이것은 게임 중 특정한 조건을 만족시켜야 고득점을 얻을 수 있는 시스템이다. 특히 토너먼트 모드에서는 무승부가 되었을 경우 보너스 포인트에 의해 승패가 엇갈린다.

### 퍼스트 어택

라운드가 시작될 때 최초로 공격을 명중시키는 쪽에 주어진다. 그러나 필살기를 방어하여 라이프가 줄어든 경우에는 적용되지 않는다. 명중한 기술은 종류에 관계없이 3,000점이다.

선제공격이 최고! 선제공격으로 점수를 얻을 수 있다

### 히트 콤보

켄의 승룡권 4단계 공격 성공! 이럴 때 점수도 왕창 올라간다

이것은 연속기를 성공하였을 경우 얻을 수 있는 보너스 포인트이다. 그러나 이것은 도중 상대가 방어할 수 없는 완벽한 연속기가 성립되어야만 한다. 득점은 약, 중, 강, 필살기의 순으로 높다.

### 리버설 어택

이것은 방어 직후나 데미지를 받은 직후, 혹은 일어난 직후 등 상대방이 숨도 돌릴 틈없이 필살기를 사용했을 때 얻을 수 있는 포인트이다. 예를들면 류나 켄의 필살기를 사진과 같이 순간적으로 일어나면서 가하면 포인트를 얻을 수 있다. 득점은 1,000점.

히트되지 않아도 점수는 얻을 수 있다

### 리커버리

자신의 캐릭터가 기절하였을 때 상대에게 데미지를 입지않고, 자력으로 회복했을 때 얻어진다. 기절의 종류에 관계없이 1,000점

빨리 일어나는 것도 승리의 지름길!

## 슈퍼 연속기의 정의

히트 콤보 보너스의 도입으로 연속기의 성립이 보다 명확해졌다. 예를들어 연속으로 공격에 성공해도 보너스 점수가 표시되지 않는다면 상대가 방어에 실패한 연속기로 성립되지 않는다. 또 도중에 던지기 기술로 이행되는 경우는 연속기로 인정되지 않아 보너스 점수를 얻을 수 없다.

### 연속기는 고득점

연속기라는 것은 상대가 도중에 방어도 공격도 할 수 없는 기술의 연속적인 콤비네이션을 뜻한다. 이런 측면에서 류나 켄의 약 킥의 연타도 연속기로 성립하게 된다. 그러나 고득점을 위해서는 위력이 강력한 강기술이나 필살기를 사용하는 것이 좋다. 시간이 걸리는 강기술이나 필살기를 연속기로 사용하기 위해서는 캔슬기(모션압축)를 사용하는 것은 반드시 필요하다.

점프 강 펀치 → 서서 강 펀치 → 승룡권

이것이 바로 화려한 켄의 연속기이다

점프 강 펀치 → 서서 강 펀치 → 소닉 붐 → 서서 강 펀치

점프에서 다시 공격하는 연속기술은 최고의 난이도이다

## 세밀해진 그래픽

각 캐릭터의 그래픽이 보다 섬세하여 졌다. 특히 캐릭터 셀렉트 시 클로즈업 화면에서는 기존 캐릭터의 변신이 가장 돋보인다(아저씨 같던 켄이 청년으로 대변신!). 또 특정 캐릭터의 경우 승리포즈도 대폭 변경되었다.

그래픽이 더욱 섬세하고 매끄러워졌다고 할 수 있다

각 캐릭터의 승리 포즈도 많이 변경되었다

## 연속기엔 반드시 필요한 캔슬기와 붙이기

### 캔슬기(모션압축)

필살기 커맨드는 앞의 공격이 상대에게 히트한 후 사용한다

캔슬기는 상대방을 공격한 후, 바로 필살기를 사용해서 큰 충격을 주는 기술이다. 이것을 사용하면 보통 때는 불가능한 시간이 걸리는 강기술의 사용 후, 필살기를 연타하는 일이 가능하다. 전형적인 예로는 류, 켄의 어퍼 승룡권으로 근거리에서 서서 강펀치 후 승룡권을 내는 것이다(강펀치 공격 도중 승룡권 입력). 그러나 모든 기술의 캔슬이 가능한 것은 아니라 캐릭터에 따라 커다란 차이를 보이고 있다.

### 붙이기

일반적인 공격의 경우 공격을 받은 상대편이 뒤쪽으로 밀리기 때문에 연속기를 사용하는 것이 어렵게 되는 경우가 많다. 그러나 상대편을 머리위로 뛰어올라 상대의 등쪽을 앞에서 공격하는 일이 가능하다. 이럴 경우 상대방은 역으로 앞쪽으로 밀리기 때문에 착지 후 거리를 확보하여 연속공격하는 일이 가능하게 된다. 특히 상대는 반대측으로 방어해야 하기 때문에 방어가 어려운 점도 특징의 하나이다.

이 기술의 사용 비법은 얼마만큼 깊게 하느냐에 따라 달려있다

### 기절의 종류

기절의 종류는 별과 병아리 이외에 천사와 사신이 추가되었다. 기절의 상태는 천사, 별, 병아리, 사신 순으로 강도가 강하다고 할 수 있다.

천사 | 별 | 병아리 | 사신

과연 여러분은 어떤 모양으로 기절할 것인가?

## 그 외 변화된 점

### 게임 스피드

아케이드용에는 게임 스피드가 스트리트 파이터2 수준으로 고정되어 있지만, 이식된 버전에서는 3단계의 스피드 변화가 가능하여 졌다. 전작 터보의 스피드에 익숙한 유저에게는 커다란 변화이다(터보 최대10단계).

타이틀 화면에서 스피드를 변화할 수 있다

# 4인의 캐릭터들 이렇게 변했다!

혼다아저씨는 이번 작품을 보고 E.혼다는 어떻게 변했는지 밤잠을 못잤다고 한다. 과연 그들의 필살기와 모습을 어떻게 변했는지… 그러나 혼다는 더욱 뚱뚱해졌다는데…

## 무서운 덩치의 인디언 용사!

1959. 7. 21생. 신장 230cm. 체중 162kg. 혈액형 O H112, 사이즈B144 W98

겉모습과는 달리 정이많고 싸움을 좋아하지 않는 인디언 용사. 동물을 숭배하는 마음을 가지고 있다. 종족의 성지인 샤돌을 되찾기 위해 싸우고 있다.

### 캐릭터 여러가지 동작

| Y버튼 | X버튼 | L버튼 | 스타트버튼 |
|---|---|---|---|
| B버튼 | A버튼 | R버튼 | 누르고있다 |

### 캐릭터의 특징

4인의 새로 첨가된 캐릭터 중 가장 거대한 몸을 가지고 있다. 그 엄청난 몸으로 부터 발출되는 기술은 호쾌하고 파괴력도 발군이다. 장풍류의 기술은 없지만 무적시간이 있는 필살기를 가지며 이동 스피드도 빠른 편이다.

### 필살기

| 기술 | 커맨드 / 설명 |
|---|---|
| 멕시칸 타이푼 | 십자버튼 1회전+펀치버튼 |
| | 상대를 머리를 잡은 후 점프하여 적을 두바퀴 돌리고, 그대로 땅에 찍어버리는 호쾌한 기술. |
| 콘돌 다이브 | 점프 상승 중 펀치 버튼 2개 또는 3개 동시 누룬다 |
| | 점프 도중 상대를 향하여 머리로 돌격해오는 기술. 공격 직후 상대가 방어했을 경우라도 떨어진 위치에 착지해 연속기가 가능하다. |
| 토마호크 버스터 | →↓↘+펀치버튼 |
| | 점프하며 머리로 받는 기술. 기술이 발출되는 순간에는 무적시간이 되기 때문에 상대방의 장풍류의 기술을 피하는데 사용되기도 한다. 주로 대공기술로 사용한다. |

### 특수기

| 멕시칸 스루 | 넥행잉쓰리 | 엘보 스톤핑 |
|---|---|---|
| ←또는→+중펀치 | ←또는→+강펀치 | ←또는→+강킥 |
| 스라스트 빅 | 헤비 숄더 | 엘보 스톤핑 |
| ←또는→+약펀치 | 비스듬이 점프 중 ↓+중펀치 | 비스듬이 점프 중 ↓+강펀치 |

## 자그만한 체구! 그러나 파워는 폭발적!

1974. 1. 6생. 신장 164cm. 체중 46kg. 혈액형B 사이즈 B86 W57 H88.

영국 정보부, 특수 공작 부대의 훈련시설 앞에서 기억을 잃고 쓰러져 있었다고 한다. 그러나 그녀는 지금 엄청난 훈련 덕택으로 10대에 우수한 대원이 되었다.

### 캐릭터 여러가지 동작

| Y버튼 | X버튼 | L버튼 | 스타트버튼 |
|---|---|---|---|
| B버튼 | A버튼 | R버튼 | 누르고있다 |

### 캐릭터의 특징

캐미의 필살기는 강력한 것이 많다. 특히 캐논 스파이크는 강력한 대공기이다. 이 기술은 지상에 있는 적에게도 커다란 공격 판정을 가지고 있기 때문에 사용빈도가 높다. 또 공중 던지기도 특징 중 하나이다.

### 필살기

| 기술 | 커맨드 / 설명 |
|---|---|
| 스파이랄 애로 | ↓↘→+킥 |
| | 드릴 같이 몸을 회전시켜 다리쪽으로 적을 공격하는 기술. 기술이 발사되는 속도가 빠르고 위력도 크다. |
| 캐논 스파이크 | →↓↘+킥 |
|  | 다리를 찍어올려 상대를 공격하는 기술. 대공기술로 유용하며 지상의 적에게도 넓은 공격판정을 가지고 있다. |

| 액셀스핀너클 | ←↙→ +펀치버튼 |
|---|---|
| | 몸을 회전하며 상대의 가까이 붙어 손등으로 공격하는 기술. 기술이 발사되는 순간 무적시간이 있어 장풍류의 기술에 대항하는데도 유용하다. |

## 특수기

| 프리건스플렉스 | 프랑켄 슈타이너 |
|---|---|
| 점프 중 ↑이외의 중, 강펀치버튼 | ←또는→+중, 강킥 |

| 플라이 넥핸드 | 에어프랑켄슈타이너 |
|---|---|
| 점프 중 ↑이외의 중, 강펀치 | 점프 중 ↑이외의 중, 강킥 |

## 필살기

| 시염각 | ←↓↙ +킥 |
|---|---|
| | 불에 휩싸인 다리를 높이들고 회전하며 날아 오르는 기술. 당한 상대는 불에 타게 된다. 중, 강은 가까운 거리의 적에게 2발 공격가능 하다. |
| 열화권 | ↓↘→ +펀치 |
| | 상대와의 거리를 줄이며 펀치를 내는 기술로 3회 연속 입력하면 3연타까지 가능하다. |

## 특수기

| 암혼포 | 습수찰(근접시) |
|---|---|
| ←또는→+중, 강펀치 버튼 | ←또는→+중, 강킥 |
| 원격축 | 직하낙종 |
| ←또는→+강킥 | ←또는→+강킥 |

## 홍콩 영화를 보는것같은 화려한 공격은 환상이다!!

1969. 4. 24생. 신장 172cm.
체중 60g. 혈액형O
사이즈 B108 W76 H80.

본래는 홍콩의 쿵후 스타였으나 자신의 힘을 시험해보기 위해 세계격투 선수권대회 출장을 결의하게 된다.

### 캐릭터 여러가지 동작

| Y버튼 | X버튼 | L버튼 | 스타트 버튼 |
|---|---|---|---|
| B버튼 | A버튼 | R버튼 | 누르고있다 |

### 캐릭터의 특징

다른 캐릭터의 경우 약보다 강기술 쪽이 위력이 강한 편이다. 그러나 빠른 연속기를 위주로하는 페이롱의 경우 약기술쪽이 보다 큰 위력을 발휘한다. 식염각의 경우 약쪽이 가장 강력하며, 열화권은 커맨드를 계속 입력한다면 최대 3번까지 연속 사용이 가능하다.

## 춤추는 격투의 천재는 오늘도 쉬지 않는다!

1965. 10. 31생. 신장 184cm.
체중 92g. 혈액형AB.
사이즈 B130 W89 H94.

프로뮤직션이며 킥복서인 디제이. 타고난 승부근성과 천부적인 리듬을 가지고 자신의 음악세계를 위해 싸운다.

### 캐릭터 여러가지 동작

| Y버튼 | X버튼 | L버튼 | 스타트 버튼 |
|---|---|---|---|
| B버튼 | A버튼 | R버튼 | 누르고있다 |

집중공략

# 와일드 트랙스

| 슈퍼컴보이 | 현 지 발매일 | 94/5/27 | 장르 | 스포츠 | 화면외국어 수 준 | 일본어 하 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | 제작사 | 닌텐도 | 용량 | 8M | 대 상 년 령 | 국교생 이 상 |
| | 현 지 발매가 | 9,800엔 | 기타 | 백 업 카트리지 | 게 임 난이도 | ABC ⓓEF |

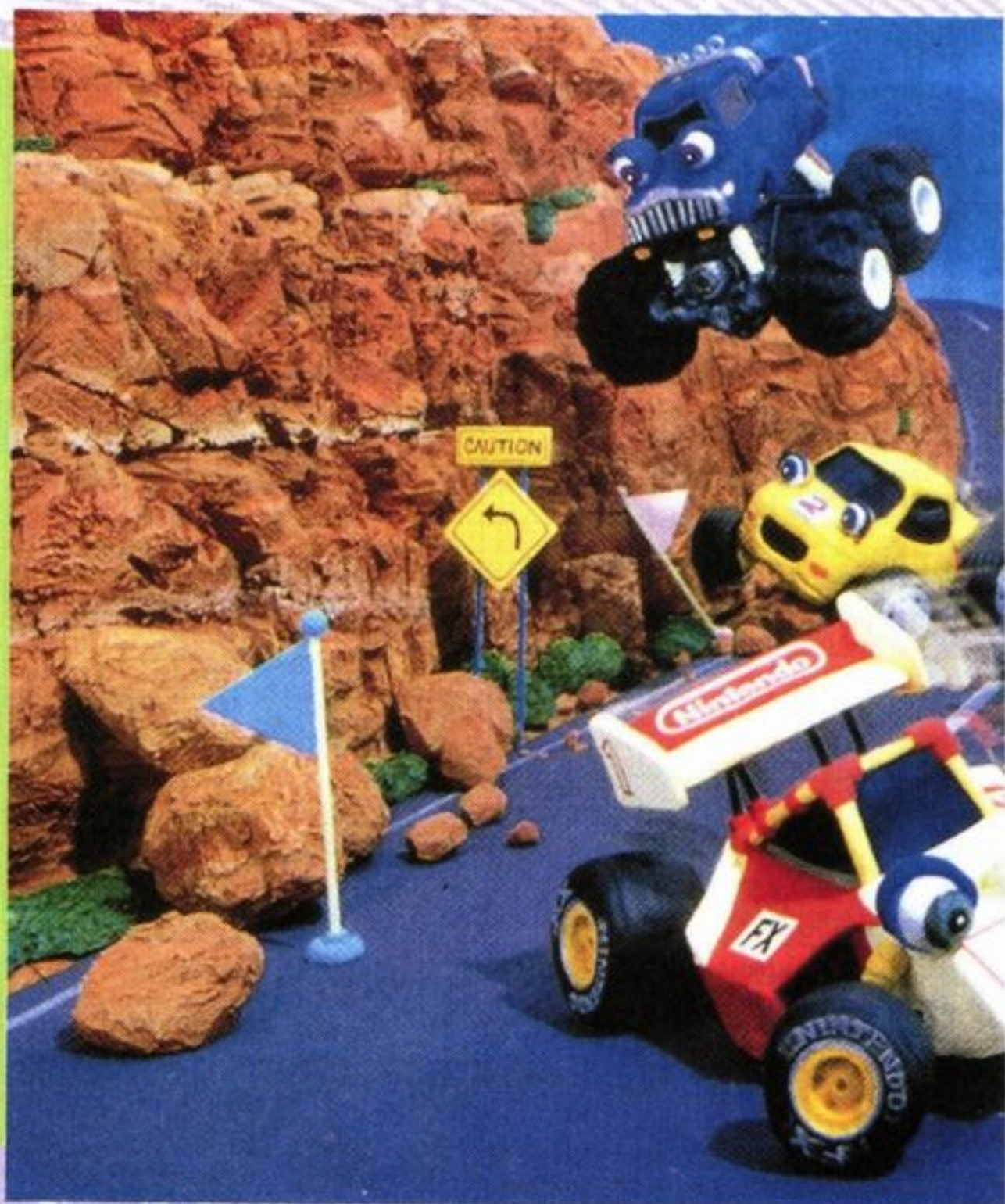
**닌텐도의 레이스 게임은 다르다 !. 뭔가 여러분은 이 여름 탁월한 선택을 해야 한다. 바로 이 게임이 여러분의 갈증을 풀어줄 것이다. 이 게임은 최근 유행하고 있는 FX칩 탑재의 입체 레이스 게임으로, 어쩌면 세가사의 버철 레이싱과 같은 타입의 게임이다. 그러나 역시 닌텐도 게임답게 여러분에게 완전히 다른 재미를 불어넣어 줄 것이다.**

꼬마자동차 집합

## 버튼 조작법

- **⊙방향버튼 상, 하** : 점프 중 차체의 밸런스를 조정할 수 있다
- **⊙방향버튼 좌, 우** : 운행 중 차의 방향을 조정한다
- **⊙L 버튼** : 왼쪽으로 방향을 바꿀 수 있다
- **⊙R 버튼** : 오른쪽으로 방향을 바꿀 수 있다
- **⊙X 버튼** : 점프를 한다
- **⊙Y 버튼** : 부스터(가속도를 내는 장치)를 쓸 수 있다
- **⊙B 버튼**(엑셀레이터) : 속도를 낸다
- **⊙A버튼** : 브레이크 또는 후진을 할 수 있다

## 뷰(시점) 체인지

셀렉트 버튼으로 플레이어가 보는 시점을 여러가지로 할 수 있다. 이 게임에는 총 세 종류의 시점이 준비되어 있으며, 시점은 게임 중 언제라도 체인지가 가능하다. 또한 시점에 따라 느껴지는 박진감이나 속도감이 다르기 때문에 박력있고 현실감있는 게임을 즐길 수 있다.

작게 보인다

적당한 정도의 시야

마치 차에 타고 있는 듯한 느낌이다

## 게임에 들어가기 전에…

먼저 자신이 원하는 차종을 선택해야 한다. 여러가지 차에 대한 데이타를 잘 참조하여 자신의 성격과 스타일에 맞는 차를 선택하자! 그리고 '스피드 트랙스'에서는 자신의 라이벌 카의 선택도 가능하므로, 이 게임을 원하는 사람은 라이벌 카도 자신의 기호에 맞추어 선택하자!

어떤 차를 고를까…?

그리고 자신의 이름을 넣자! 이 혼다

## 각 모드의 소개

이 게임은 총 네개의 모드가 있고, 세개의 모드는 1인 플레이 밖에 할 수 없다. 또 이 네 종류의 모드에는 4개의 스테이지가 준비되어 있어, 이 중에 자신이 좋아하는 스테이지를 골라 플

레이하는 것이다. 네개의 스테이지는 중복되는 곳이 없어 다양하게 게임을 즐길 수 있다.

특히 이 게임은 '데미지 게이지'를 주의 깊게 보아야 한다. 데미지 게이지는 화면 하단에 나타나는데, 만약 게임 중 데미지 게이지가 꽉 차거나 트랙에서 이탈되면 시간에 관계 없이 게임오버가 된다. 그러나 게임오버가 되더라도 게임중간에서 다시 시작할 수 있는데 플레이어의 수가 하나 줄어들므로 부득이한 경우가 아니면 사용하지 말자.

어떤 모드를…

수명이 다되었군

다시 재도전…?

다이빙 하는 차

## 1. 스피드 트랙스

말그대로 속도를 겨루는 평범한 레이스이다. 난이도는 3단계까지 있고 각 난이도 마다 4스테이지로 구성되어 있다. 일정 시간 내에 3바퀴를 돌아야 이곳을 통과할 수 있다. 또 1바퀴 씩 돌때 마다 시간이 추가되며, 중간의 체크 포인트를 통과하면 '보너스 타임'을 받을 수 있다. 각 난이도마다 중간에 트레일러를 운전하는 보너스 스테이지가 있다. 중간에 나오는 아이템은 파란보석과 빨간 보석이 있다.

## 2. 스턴트 트랙스

시간내에 별을 취하는 게임이다. 이 코스의 목적은 스피드 트랙스와 같이 여러바퀴를 단지 도는게 아니라, 울퉁불퉁 구불구불한 코스를 돌아다니면서 별을 모으는 것이다. 한마디로 별을 찾아 삼만리인 셈이다.

총 40개의 별을 모아야 클리어할 수 있는데, 다양한 테크닉과 인내심이 필요하다. 별을 모아서 체크 포인트를 통과하면 모아 놓은 별의 포인트 만큼 시간을 얻을 수 있다. 이 스테이지의 특징은 무엇보다도 시간이다. 빠른 시간내에 별을 모으는 것이 포인트중 포인트이다.

여기도 별 저기도 별!

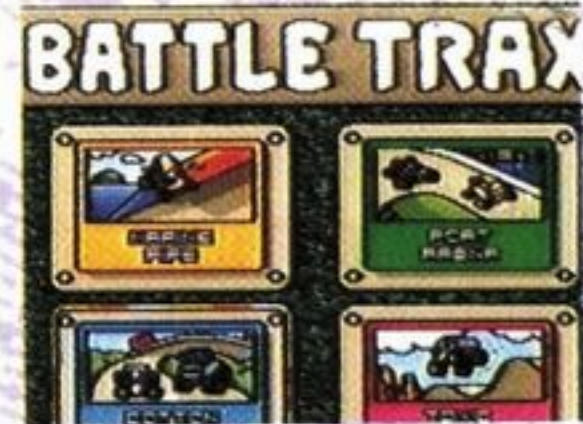
이곳을 통과하면… 오우 케이!

언덕이 많군. 아이고 힘들어! 혼다 살 빠지겠군!

## 3. 배틀 트랙스

배틀! 말 자체는 그럴싸하지만, 그냥 2인 대전 플레이이다. 상대방과 똑같은 차종을 선택할 수 있기 때문에 100% 같은 조건에서 대전할 수 있다. 그리고 이 모드에선 2인용으로 게임을 즐길 수 있다.

여기서는 친구와 대전도 가능하지만, 처음 시작할 때 가만히 놔두면 컴퓨터와의 대전도 즐길 수 있다. 여기는 시간에 관계없이 세바퀴를 도는 플레이어가 이기게 된다.

좋아하는 코스를 선택하자

## 4. 프리 트랙스

이 모드는 아직 게임에 익숙하지 않은 플레이어들을 위해 연습을 할 수 있게 만든 모드이다. 세바퀴를 돌면 되고 여러가지 방법과 장치를 실험할 수 있는 모드이다.

## 5. 보너스 게임

트레일러를 운전하여 트랙내에 있는 깃발을 획득하는 것이 이 게임의 목적이다. 일정시간 내에 먹은 양 만큼 점수가 가산되므로 최대한 많이 획득하는 것이 좋다.

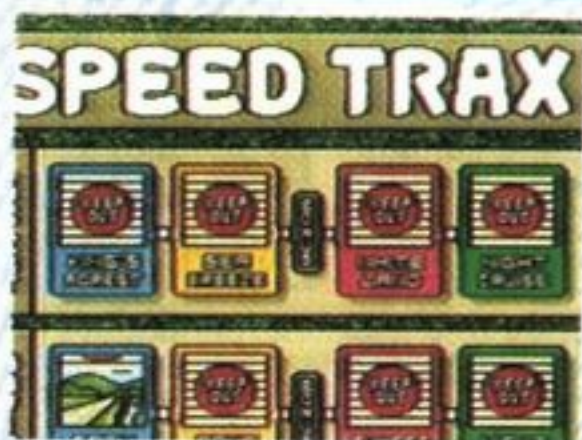
드디어 보너스 스테이지이다! 먹으러 가자! 난 먹는건 다 좋아!

깃발도 먹으러 가자!

# 각 코스별 소개

## 1. 스피드 트랙스

### 이지 라이드(EASY RIDE)

해변의 평원에 있는 코스로 난이도도 낮고 울퉁불퉁한 길도 별로 없다. 처음 출발지점 앞에 트레일러가 서 있다. 보기에는 아무 것도 아닌 것같지만 두 바퀴째 갑자기 튀어나오므로 충돌하지 않도록 조심하자!

커브길에서는 L, R 버튼과 방향버튼를 잘 조정해야 차가 코스를 이탈하지 않는다. 커브할 때는 속도를 줄이고 하는 것이 좀 안전하다. 또 언덕길이나 내리막길은 상당히 울퉁불퉁해서 차가 사정없이 흔들리므로 방향 버튼을 잘 움직여야 한다. 그리고 차멀미를 조심하도록!

중간에 나오는 파란보석이나 빨간보석은 놓치지 말아야 한다. 이 코스에서 권하고 싶은 차종은 4WD나 쿠페이다. 이 차종은 속도도 일정하게 낼 수 있고 충격에도 강하기 때문에 이 코스에 가장 적합한 것같다.

커브길은 고난이도 코스이다

다리에 부딪치지 않도록 조심하자!

### 아쿠아 터널(AQUA TUNNEL)

이곳은 해저 터널을 통과하는 커브 지점이 많다. 바닷가라 그런지 갈매기와 돌고래가 눈에 띈다. 처음 부분에 언덕길이 있는데, 양쪽으로 경사져서 조정하기가 어렵다. 속도를 줄이고 방향버튼을 잘 움직이자. 이 곳을 벗어나면 내리막 길이 나오고 해저터널을 통과할 수 있다. 특히 이곳은 물이 사방에 있으므로 속도를 마음대로 낼 수가 없다는 것이다.

이 터널에는 커브지점이 많으므로 과속을 하지말고 적당한 속도를 유지해야 할 것이다. 여기서는 'F-TYPE'과 '쿠페'를 권한다. 도로가 그다지 험하지 않고 속도를 내며 달려도 크게 문제될 것은 없다. 그러나 F-TYPE은 충격에 약하므로 많이 부딪치지 않도록 하자!

날으는 돌고래…?

하늘위에는 갈매기가 끼룩끼룩

부서지는 차, 무너지는 내 마음!

### 보너스 스테이지

잠시 쉬어가는 코스. 자신의 차를 트레일러에 넣고 운전하자. 난이도는 그다지 높지않다. 그러나 트레일러는 일단 속도가 붙으면 조정하기 어려워지므로 일정속도를 유지 하자.

일단 차를 트레일러에 싣고

깃발 사이를 통과하자!

과속은 언제나 위험!

### 선셋 밸리(SUNSET VALLEY)

이곳은 울퉁불퉁한 길과 커브지점이 많다. 그리고 도중에 터널도 통과해야 한다. 길 중간중간에 돌들이 있으므로 주의하면서 진행을 하여야 한다. 여기는 계곡지대라서 커브 지점에선 앞이 안보일 수도 있다. 이때는 속도를 줄여가며 커브를 틀자. 언덕도 상당히 울퉁붕퉁하다. 언덕을 지나면 터널이 나온다. 터널을 지나면 옆에는 낭떠러지가 있는 길이 나온다. 그야말로 떨어지면 지옥이다. 속도를 높이면 위험하므로 저속운행을 하자.

이 계곡을 지나면 또 하나의 터널이 나오는데 S자형으로 되어 있으므로 커브를 잘 틀어야 한다. 여기서는 길도 험하고 속도가 별로 필요치 않으므로, 속도도 일정하고 충격에도 강한 4WD을 추천한다.

앗! 앞이 안 보인다

옆은 위험한 낭떠러지

계곡사이의 길

어지러운 터널

## 나이트 올(NIGHT OWL)

밤의 도시를 배경으로 경기를 하는 곳이다. 커브길이 많고 또한 커브 각도 또한 크므로 테크닉을 총 동원해야하는 코스이다. 시작 부분부터 언덕 길이 나타난다. 이곳에서는 차가 튀어 오르므로 주의해야 한다.

이곳을 통과하면 급커브 지점이 나오는데, 이곳은 반바퀴를 돌아야 하므로 속도를 줄여야 한다. 이곳을 지나면 다음은 고가도. 고가도로의 길은 평탄하지만 조정이 안되고 차가 이쪽 저쪽으로 흔들린다. 고가도로의 끝은 급경사의 내리막 길이다. 더군다나 급커브 지점이 있어서 자신의 모든 테크닉을 총동원해야만 충돌을 피할 수 있다. 한 고비를 넘겼다 싶으면 또 경사진 커브 길이 나와서 플레이어를 당황하게 한다. 속도를 줄이고 커브지점 안쪽으로 돌아야 잘넘어갈 수 있다. 이와 같은 곳에서는 쿠페가 가장 적당한 차량이다. 4WD와 비교해서 속도감이 뛰어나고 충격에 약한 면이 있지만 코너링이 좋은 차라서 권하고 싶다.

위험한 코스

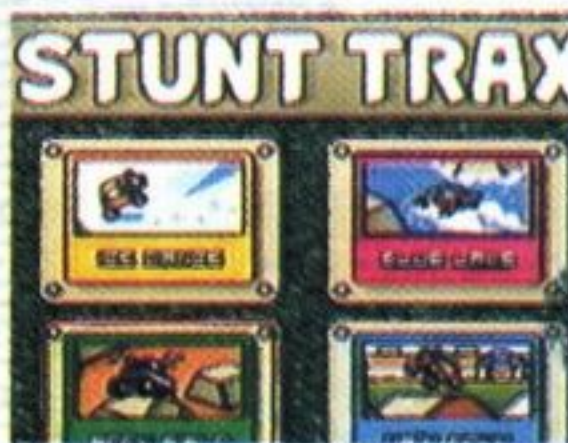
붕 뜬다

비행기가 날아다니는 곳! 김포공항인가?

급 커브

앗 스타폭스까지…

어절시구리…

## 2. 스턴트 트랙스

### 락 필드(ROCK FIELD)

바위가 펼쳐져 있는 코스로 울퉁불퉁한 길이 많다. 작은 언덕이 많으므로 차가 사정없이 튈 것이다. 전 코스중에 이 코스가 가장 박진감이 넘치는 코스가 될 것이다. 언덕이나 점프대에서 차가 튈 때 방향을 잃지 않도록 해야하며 부스터는 사용을 적게 해야 할 코스다. 이같은 코스에서는 지형에 좀 강한 4WD을 추천한다.

충돌 주의

정신 없이 뛴다

멋진 점프를!

### 어펀다운(UP'N DOWN)

난이도는 중간 정도. 언덕이 있고 점프를 해야하는 지점도 있다. 부스터를 사용해 속도를 낼 수 있다. 부스터 사용하는 것이 이 게임의 포인트이다. 점프 지점에서 속도가 떨어지면 점프 도중에 추락하는 수가 있다. 이곳은 중간에 나오는 기둥에 충돌하지 않도록 주의해야 한다. 거의 평평한 지대이고 경사진 곳도 별로 나타나지 않는다. 또한 일정하게 속도를 낼 수 있다. 여기서는 쿠페를 추천하지만, F-TYPE 도 그다지 무리가 가지 않는다.

별을 모으자

기둥에 충돌 주의!!

이곳을 통과하면…

다시 한번 점프를!

### 아이스 댄스(ICE DANCE)

얼음길로 되어 있는 코스. 얼음에 미끄러지는 것을 주의하자! 언덕을 오르다 잘못하면 미끄러져서 이상한 방향으로 나아가게 된다. 속도를 줄이며 침착하게 운전하자. 여기서는 쿠

페가 가장 적당하다. 빙판 길인 만큼 미끄럽고 속도를 올리기도 힘들다. 4WD 차종은 여기선 속도를 그다지 낼 수 없고 F-TYPE은 속도가 너무 붙어서 조정하기가 어려워진다.

미끄러지면 구석으로 몰린다

언덕을 주의하자

경사진 길은 오르기 어렵다

## 블루 레이크(BLUE LAKE)

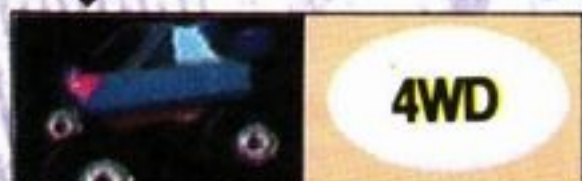
물로 이루어진 코스. 물이 있는 만큼 속도가 나지 않는다. 언덕이나 경사진 길은 별로 없으나 고가도로가 있다. 고가도로에서 떨어지지 않도록하자. 부스터를 적정한 때에 사용하면 효과를 볼 수 있는 곳이다.

우선 이 코스에선 물이 있으므로 속도가 나질 않는다. 그다지 미끄러운 길도 아니고 속도를 올려도 안전하다. 여기서는 속도를 많이 올릴 수 있는 F-TYPE을 권한다.

시원하게 물이 있는 코스

속력이 붙지 않는다

## 각 차종별 소개

### 4WD

최고속도는 160 km/h까지 낼 수 있다. 차체가 딴 차에 비해서 강하며 전체적으로 안정되어 있는 초보자용 차이다. 일단 스피드를 내면 안정감이 있고 점프시에 받는 충격과 충돌할 때 받는 충격이 전차종 중 가장 작다. 반면 코스를 벗어나거나 할 때 조정이 어렵다는 점도 있다.

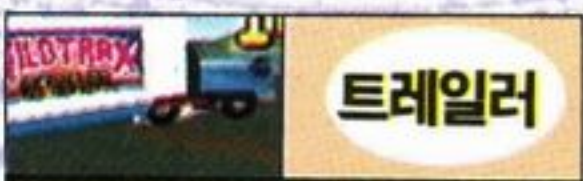
### 쿠페

최고속도는 190 km/h까지 낼 수 있다. 어느정도 4WD 에 익숙해진 플레이어라면 이 차에 도전해 보길바란다. 속도가 조금 빠른 대신 4WD 에 비해 차체의 내구력이 떨어진다. 조정이 쉽고 속도감도 좋고 충격에도 어느정도 강하다. 반면 미끄러지면 조정이 어렵다는 점도 있다.

### F-TYPE

스포츠카 타입입니다. 속도는 차종에서 최고다. 그러나 차체가 가장 약하다는 단점이 있다. 이 게임에 자신이 있다고 생각하는 플레이어나 스피드감을 느껴보고 싶은 플레이어에게 권한다. 스피드는 최고이나 점프시나 커브시 중심을 잃어 차가 제멋대로 되어 조정이 어렵다. 충격에도 약하고 울퉁불퉁한 길에선 이리저리 흔들려 중심을 잡기가 어렵다. 상급자용 차이다.

### 2WD

프리 트랙스 모드에서만 선택 가능하다. 속도는 220 km/h까지 낼 수 있으며 코너링과 밸런스가 좋다. 이 차종은 연습모드에서만 사용 가능.

### 트레일러

보너스 게임에서 사용가능 하다. 전체적으로 차가 커서 그런지 조정하기 무척 어렵다. 속도를 내면 낼수록 조정이 어렵다.

## 각 모드별 도움말

### 1. 스피드 트랙스

스피드를 떨어뜨리지 않도록 한다. 그리고 충돌을 되도록이면 피하고 부스터를 활용하도록 한다. 중간에 나오는 아이템들은 꼭 먹도록 하자.

### 2. 스턴트 트랙스

길에 여러가지 장애물이 있다. 언덕을 오를 때 미끄러짐에 주의해야 하고 단시간 내에 별을 많이 획득해야 하는 것이 포인트이다.

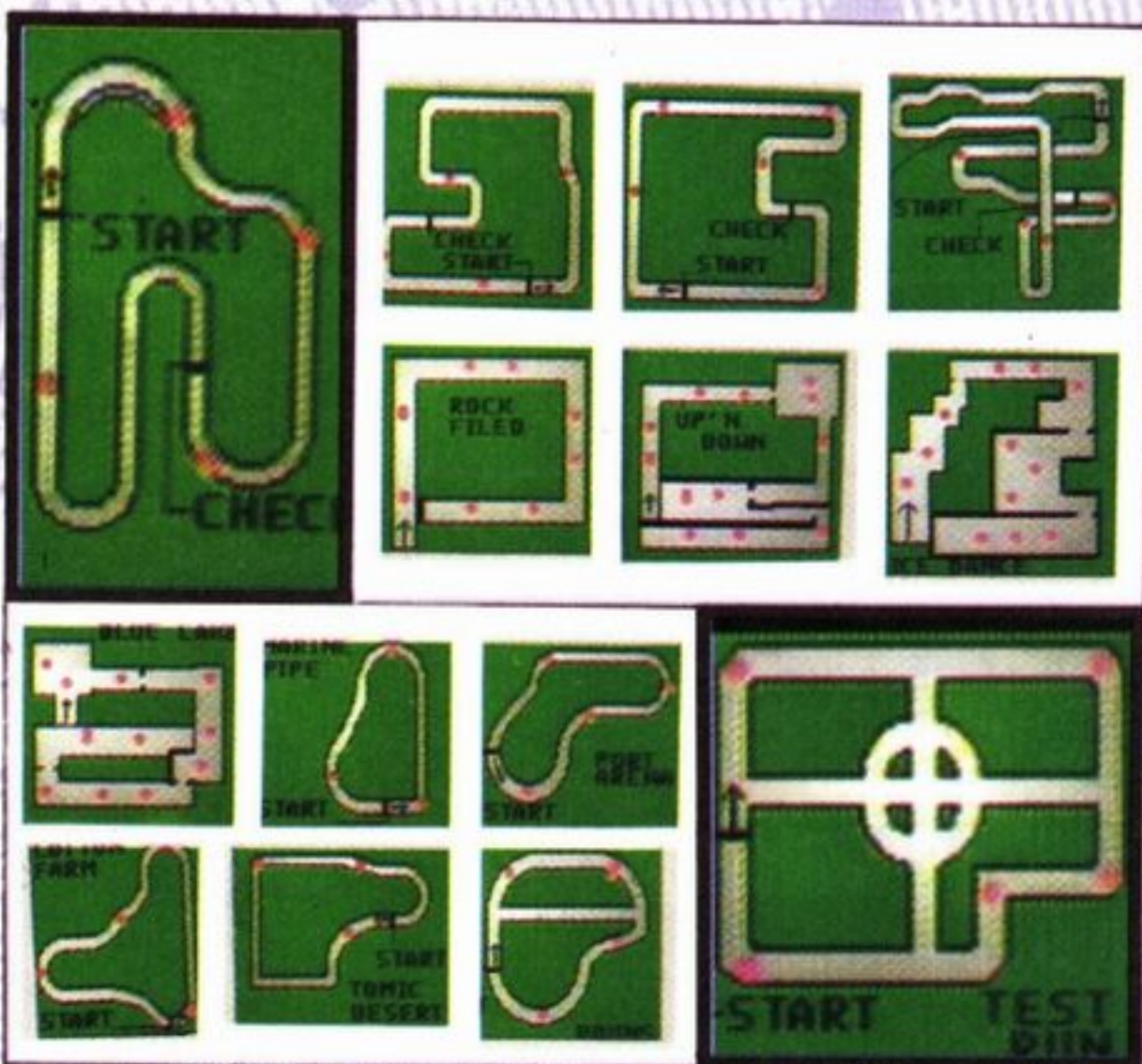
### 3. 배틀 트랙스

이 코스는 간단하다. 하지만 의외로 어려운 코스도 등장한다. 상대방에게 지면 게임오버이다. 또 데미지 게이지가 꽉차거나 코스에서 벗어나면 역시 상대방에게 진다. 부스터는 마음대로 사용 가능하다. 다 사용하면 부스터가 알아서 채워지므로 안심해도 된다.

### 4. 프리 트랙스

여기서 조작법을 완전히 마스터 하도록 하자. 커브길과 울퉁불퉁한 길에서는 속도를 줄이고 핸들 조작을 잘해야 한다.

## 각 코스별 지도

여기서는 각 코스별 지도를 모아놨다. 이 지도들을 참고해가며 플레이를 하면 더 쉽게 진행할 수 있을 것이다. 지도위에 빨간점으로 표시된 지점이 각별히 주의해야 하는 곳이다.

## 게임을 마치며

이 게임은 「F-ZERO」의 속도감과 「마리오카트」의 아기자기함을 가지고 있는 건 아니다. 그러나 역시 닌텐도 게임답게 게임의 재미는 듬뿍 들어 있다. 세가의 「버철레이싱」을 목표로 해서 만든 게임이라는 생각이 들 정도이다. 전체적으로 시원하고 세련된 그래픽이 여러분을 무더위 속에서 새콤하게 건져줄 것이다.

책속의 책
챔프아케이트
챔프가 만드는 아케이드 게임 완전 소개서
집중공략
국산 대전 게임 「드래곤 마스터」
「왕중왕」
아케이트 천국
대성 오락실

집중공략

# DRAGON MASTER

# 드래곤 마스터

**대전형 액션 게임** ●아케이드 ●유니코전자 ●국산게임

*악의 세력으로부터 세계를 구하자! 드래곤 마스터!*

국산 아케이드계가 대전 액션파를 선언하여 주위의 시선을 모으고 있다. 그것은 다름아닌 순수 국산 개발 게임인 (주) 빅콤의 왕중왕과 (주) 유니코전자의 드래곤 마스터가 해외 수출의 길을 열었기 때문이다. 두 게임 모두 장르가 같은 격투 게임이며, 모두 우리나라 고유의 캐릭터가 주인공을 소재로 하고 있으며, 유럽 등지에 수출의 문이 활짝 열려 국내 게임 시장이 뜨거워졌다.

이 두 게임은 2년 이상의 긴 시간과 어마어마한 예산 그리고 인원을 투자해 제작한 대작 게임이다. 물론 국내 판매와 동시에 해외 수출까지 이미 완료된 상태에서 동시에 오락실에 선보인 게임이기도 하다.

자! 그렇다면 국내 제작 게임의 수준을 느껴볼 순간이 왔다. 지금부터 왕중왕과 드래곤 마스터를 면밀하게 검토해 보도록 하자!

## 새로운 격투 시스템 장착!

모두 8명의 캐릭터와 주인공으로 진행되는 대전형 액션 스타일 게임으로 기존의 컴퓨터에 의한 스테이지 이동방식을 탈피해 플레이어가 원하는 코스를 진행할 수 있게 처리했다. 또한 새롭고 강력한 하드웨어의 기능을 이용해 기존의 어떠한 대전 액션 게임보다 실제감을 더해준다.

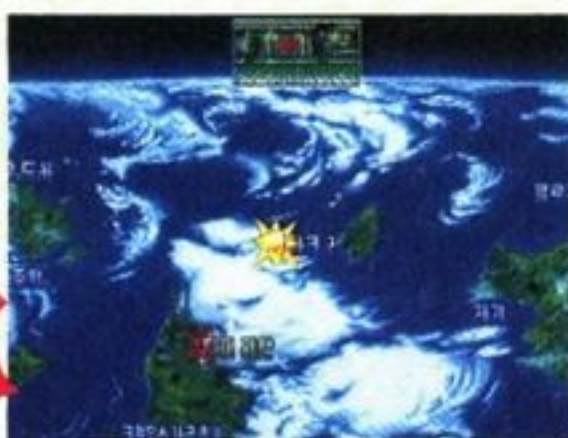
또한 이 게임은 파워 기(氣) 시스템이 장착되어 있는데 이것은 펀치 버튼을 누르고 있으면 파워 게이지가 올라가 특수 필살기의 강도를 더욱 높일 수 있다. 또한 파워 게이지가 끝

타이틀 화면

까지 갔을 때 최상의 파워를 나타내는 표시가 깜빡이며 동시에 초필살기를 쓸 수 있다.

완성도 높은 그래픽

멋진 비주얼신. 대사는 음성처리.

이것이 격투 세계의 지도이다 !

## 드래곤 마스터 스토리

15년전 격투계에 등장한 젊은 사나이가 있었다. 그는 젊은 나이에도 무림의 고수를 모두 물리쳤으며, 세계를 무력으로 통일해 자신의 왕국으로 건설하려는 잘못된 생각을 갖고 있었다. 이에 무림의 고수는 모두 그를 저지하려 했지만 모두 실패하고 말았다. 끝내는 문제의 심각성을 느끼고 그를 저지하기 위해 나선 노인이 있었다.

그의 이름은 '백운도사'였다. 노인과 가너는 장시간에 걸쳐 격투한 끝에 극적으로 가너를 물리친다. 15년 후 백운도사가 새로운 기술을 연마하는 도중 도사를 향해 날아온 편지를 보고 놀란 백운도사는 급히 하산을 하게 된다.

편지의 내용은 15년 전 죽은 줄 알았던 가너가 다시 세계를 장악하기 위해 무술 대회를 열어 무도인을 모두 한자리에 모아 물리치려 한다는 것이다.

## 기본 시스템

### 기본공격

3가지 형태의 펀치 공격과 3가지 형태의 발차기 공격이 있고 레버의 조작에 따라 필살기를 조합해 상대를 공격할 수 있다.

### 이동

레버를 좌우로 움직이면 플레이어도 동시에 전후로 이동한다. 또한 레버를 위로함과 동시에 좌우로 움직이면 플레이어는 점프하면서 전후로 이동한다.

### 방어

대전 게임에서 공통적으로 사용하는 방법으로 적과 반대편으로 레버를 움직이면 방어자세가 되며 하단 방어 역시 앉아서 레버를 뒤로 움직이면 가능하도록 설계되어 있다.

### 특수 필살기

각 캐릭터마다 4~6종류의 필살기를 보유하고 있으며 특수 필살기 조작법은 등장 캐릭터의 프로필에 소개되어 있다.

### 파워충전

서 있는 상태에서 펀치 버튼(A)를 누르면 누르고 있는 시간에 따라 파워가 올라간다.

### 잡기

상대와 근접했을 경우 펀치 또는 킥을 레버와 같이 밀거나 당기면 잡기 기술이 나온다.

## 등장 캐릭터 프로필 소개

### 크라우스 가르시아

동에 번쩍 서에 번쩍 스페이스 워프

| 필살기 | |
|---|---|
| 스핀 와이퍼 | ↓↘→K |
| 와일드 스트레이트 킥 | ↘↓↙←K |
| 점프 드롭킥 | ↓↑K |
| 스페이스 워프 | ↓↙→P |
| 어퍼 블로킹 | →↘→P |

죽은 사조부와 사제들의 복수를 위해 가너를 찾아 무도인 대회에 참가한 사나이.

멍청하게스리 왜 위로 쏴 ?

### 제다이 리안

그라운드 어퍼 ?

| 필살기 | |
|---|---|
| 파워 스피어 | ↓↙→P |
| 맥스 대쉬 킥 | ←→K |
| 대쉬 블로킹 | ↓↙←P |
| 블록 케이커 | ←→P |
| 대쉬 스트레이트 | →→→P |

어린 나이에 부모를 잃어버리고 아버지의 성을 물려받아 성주가 되었으나, 가너의 꾐에 빠져 성을 빼앗기고 아내를 인질로 잡힌 채 백운도사를 암살하라는 명령을 받았으나 실패하여 가너에게 아내를 잃은 비운의 남자.

마치 열풍권을 보는 듯하다

## 백운 도사

마징가 로켓 주먹 !

| 필살기 | |
|---|---|
| 울트라 피스트 | ↓↘→P |
| 돌려차기 | ←↙↓↘→K |
| 곡선 돌려차기 | ↓↙←↖↑K |
| 정수리 치기 | →←→P |
| 독수리 날개 | ↓↙←P |
| 점프컷 | ↙↗K |

퍼펙트는 우리말로 완승

15년 전 가너와 싸워 이긴 장본인이다. 죽은 줄 알았던 가너의 출현으로 다시 한번 가너와 싸울 운명에 처해 있다.

## 다크맨

브랑카 사촌

| 필살기 | |
|---|---|
| 파워 프레임 | ↓↘→P |
| 롤링 스퀘럴 | ←→P |
| 스트레이트 브래스트 | ←→K |
| 제트 멀티 킥 | ↙↗K |

한 때 격투계를 주름잡던 인물이지만 가너의 꾐에 빠져 암흑가에 발을 들여놓은 후 가족과 친구를 비롯해 모든 것을 잃었다. 가너에 대한 복수심이 대단한 친구.

## 글로리아

받아라 스프링 킥

| 필살기 | |
|---|---|
| 파워 빔 | ↓↘→P |
| 콘돌어택 | ←↙↗P |
| 스프링킥 | ↓↙←↖K |
| 올사이드 킥 | ↓↑K |
| 파이어 블럭 | ↘↘K |

앗 ! 파워 카이저가 ?

7공주파의 보스로 가너와는 무관하지만 가너의 조직과 자신의 조직이 잦은 충돌을 일으키자 가너를 꺾고 두 조직을 통합하려는 야심을 품고 있다.

## 델리사

델리사 최고의 필살기.
분열할 때 맞으면 한방에 끝이다.

| 필살기 | |
|---|---|
| 아우터프레이크 | →↘↓↙←K |
| 허라쉬 제트킥 | ↙↗K |
| 팔콘드롭 | 점 프 중↓↙←P |
| 매직 페얼 | ↓↘→P |

팔콘드롭은 아주 화려하다.

아버지가 가너에게 재산을 몰수당하고 자살하자 어머니와 호주에서 살며 무예를 연마해 오다가 가너가 주최하는 이번 대회에 참가했다.

## 죠이

개조심이 특히 강조된 스테이지

| 필살기 | |
|---|---|
| 스피릿츠 스톰 | ↓↘→P |
| 제트 롤링 | ←→K |
| 몸통 박치기 | ←→P |

참영권과 유사하다

어릴 때 가너에게 아버지를 잃고 어머니를 빼앗겼다. 백운 도사의 제자이기도 하다.

잭키

| 필살기 | |
|---|---|
| 잭 나이프 | ↓↘→P |
| 로켓 블로우 | ↙↗K |
| 맥스 대쉬 훅 | ←→P |
| 점프 스크류 | ↓↑P |

이번 격투대회의 수사를 맡은 수사관일 뿐. 하지만 그의 공격력은 무시할 수 없다.

덩치에 맞지 않게 할퀴기라니…

## 챔프 게임평가

등장하는 캐릭터가 구사하는 필살기는 현재 나와 있는 다른 격투게임과 비슷한 조작을 갖고 있어 쉽게 익숙해 질 수 있다. 같은 부류의 타 게임, 즉 아랑전설의 그라운드 어퍼, 기스의 열풍권, 스화2의 용권선풍각 등과 비슷한 필살기도 나오지만 새롭게 등장한 화려한 필살기가 더 많이 존재한다.

깔끔한 그래픽과 비주얼신, 음성 등을 직접 본다면 놀라게 될 것이다. 아마도 이쯤되면 독자들도 국산 게임에 대한 인식을 달리해야 될 것이다.

황금의 다리! 월드컵에나 나가봐 말어…

## 아케이드 개발사 모집

대전형 격투 게임 '드래곤 마스터'를 개발한 (주)유니코 전자에서는 아케이드 게임을 개발할 전문인을 모집 중이다.

**모집부문**: 시나리오, 프로그램, 그래픽, 사운드(각 부분에 OO명)
**연락처**: (02)334—0877(담당: 서광선씨)

## 신작발매 리스트

국산 개발 게임은 제작사 앞에(국)이라는 마크를 표시했습니다. 이 리스트는 한국 전자 유기장 협회의 심위에 통과된 정품 게임입니다.

| 게임명 | 제작사 | 장르 |
|---|---|---|
| 나이스피쳐2030 | (국)경북전자 | 체련용 |
| 농구 | (국)싸아이브레인 | 체련용 |
| 드래곤 마스타 | (국)유니코 전자 | 대전형액션 |
| 로얄다트 | 미국밸리 | 체련용 |
| 메드샤크 | 아루메 | 슈팅 |
| 슈퍼농구 | (국)국민전자 | 체련용 |
| 오케이숏 | (국)옥산전자 | 체련용 |
| 왕중왕 | (국)빅콤 | 대전형액션 |
| 찰스볼 | (국)국일전자 | 체련용 |
| 카람볼 | 스페인 이코넬 | 체련용 |
| 탑헌터 | SNK | 액션 |
| 헤머 | 자레코 | 체련용 |

* 장르의 '체련용'이란 체력 단련용 게임으로 스킬(기술)을 필요로 하는 게임임.

아케이드 천국/대성 오락실

# "쾌적한 놀이 공간은 저희 오락실의 최대 강점입니다."

깨끗한 분위기는 마치 자신의 놀이방을 연상케 할 정도로 자신있습니다. 이것이 저희 오락실이 자신있게 내세우는 강점입니다.

**안녕하세요. 게임챔프 아케이드 담당 김종팔 인사드립니다!**

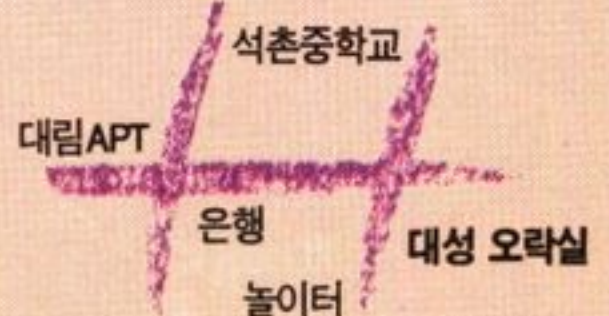
안녕하세요. 게임챔프 기자님. 이렇게 뵙게 되어 정말 기쁘네요. 저희 옆 동네 오락실 기사가 게임챔프에 실린 뒤로 저희도 기대를 상당히 많이 했었습니다. 호호호! 간단히 저희 오락실 소개를 하자면 89년도 9월 말에 생겨난 멋진 분위기의 오락실로 40평에 42대의 게임기가 설치되어 있습니다. 봐서 아시겠지만 저희는 완벽한 위생상태를 유지, 너무너무 쾌적한 분위기에서 게임을 즐길 수 있을 뿐 아니라 어항, 포스터 액자, 소파, 탁자 등을 설치해 완벽한 놀이 공간을 제공하고 있습니다.

**날씨도 더운 요즘은 게이머를 위한 전략은 어떤 것이 있나요?**

자! 여기요. 우선 음료수 먼저 드시고 말씀하세요. 저희는 지하 1층이기 때문에 더위와는 전혀 상관이 없이 기본 온도를 유지하고 있습니다. 또한 시간별로 가끔씩 성인들이 오기는 하지만 절대 금연을 유지하고 있으며, 완벽한 환기시설로 일급 호텔 버금 가는 수준을 유지할 계획입니다. 또한 여름방학을 맞아 최고의 인기 게임을 다량 구비할 계획이오니 이글을 보신 지방 독자분들은 지금 고속버스 표를 미리 예약해두세요.

**오락실 경영중 재미있었던 일을 소개해 주세요.**

저희는 오락 그 자체가 재미있는 것이기 때문에 항상 어린이들이 밝은 미소를 갖고 찾아오는 것, 그자체를 재미로 느끼고 있습니다.(챔프: 오호—그럴싸하네…)보통 저희 오락실은 시간대 별로 찾아 오는 연령층이 틀린데, 그중 근처에 근무하는 전경들이 찾아와 종종 게임을 즐기고 가는 경우도 있었습니다. 처음엔 너무 우스웠지만 군복무중의 사람 역시 게임은 중요한 휴식이란 것을 느꼈어요.(참고: 전경들은 전투 게임을 좋아하더군요.)

대성 오락실 대표

**혹시 저희 동네(가락동)를 지나가신다면 꼭 한번 들러 주세요.**

집중공략

# 왕중왕

이제 한국도 게임왕국으로 발돋움하고 있다. 그동안 말도 많았던 국내 게임계. 하지만 그것을 부정이라도 하듯 국내 업체에서는 착착 개발에 박차를 가하고 있다. 그 중 하나가 바로 100메가 쇼크 게임 「왕중왕」인 것이다. 일본 아케이드의 대가 SNK에서도 대호평을 한 「왕중왕」. 그 전모를 공개한다.

●아케이드 ●빅콤
●국산게임 ●대전 액션

*국산 게임, 드디어 네오지오용 100메가 쇼크 시리즈로 등장! 최고의 태권 화이터가 되기 위해 전세계의 태권 고수들이 벌이는 뜨거운 한판 승부에 도전해 보자!*

## 가공할 만한 고용량

칭타오

미유키

김훈

한배달

게이머들을 한층 새로운 게임 세계로 이끈 100메가 쇼크!

용호의권, 월드 히어로즈, 아랑전설 등의 기라성같은 게임들이 거쳐간 격투 게임의 성역. 그 성역을 이제 왕중왕이 달려간다. 100메가인 만큼 뭔가 다른 그래픽과 사운드를 이제 우리글 우리말로 느껴보자!

## 오프닝 스토리

동해의 일출과 함께 세계 태권왕으로 가는 대장정의 날이 밝았다. 세계의 고수들을 다 물리친 그가 나와의 일전에서 승리한다면 진정한 승자가 되리라 하지만 내게 오는 그가 나의 아들들 이라면 과연 나는 …

## 캐릭터 소개와 그들의 필살기

A:약펀치, B:약킥, C: 강펀치, D:강킥

태권 최고의 파이터 태권왕에 오르려는 집념으로 뭉쳐진 의지의 사나이.

매직덩커

곤리오

태극선인

하이머

닉·코만도

## 한배달

떴다! 비호격

이런 기술이 태권도에 ?

| 비호격 | ← ↙↓↘ →B |
|---|---|
| 승호각 | 점프중 ↘B |
| 호열풍 | ↓↘ →C, A |
| 맹호권 | →←→C |

## 김훈

한배달의 숙명적 라이벌이자 그의 친동생이라는데 어째서 성이 다를까?

취조각의 모습. 실제로 보면 더 멋있다.

한배달과 같은 기술.
역시 피는 물보다 진한가?

| 취강각 | ← ↙↓↘ →B |
|---|---|
| 취조각 | ↓↙ ←A |
| 취익풍 | ↓↘ →A, C |
| 취열각 | →←→C |

## 미유키

태권과 가라데를 혼합하여 자신만의 무술을 만든 기습의 달인.

| | |
|---|---|
| 쌍조권 | ↓↑B |
| 반동격 | ←↙↓↘→B |
| 회선풍 | ↓↙←A, C |
| 태풍각 | →↓↘→C |

회선풍 ! 보기만 해도 시원한데 맞아보면…

반동격 ! 한번 맞아 봤으면

## 칭타오

쿵후의 명인. 중국에는 더이상 상대가 없어서 왕중왕의 길을 떠난다.

머리카락으로 때리다니…

시원한 얼음 장풍이 왔어요.

| | |
|---|---|
| 윤발격 | ↓↘→B |
| 벽력각 | ←↙↓C |
| 설산장 | ↓↙←A, C |

## 곤리오

문명으로부터 자연을 지키며 힘을 기른 그가 왕중왕에서 그 괴력을 드러낸다.

귀복각. 과연 저 자세에서 공격이 가능한지 ?

| | |
|---|---|
| 귀복각 | →↓↘→C |
| 풍차격 | ↓↘→B |
| 열투권 | ↓↙←A, C |

불타는 돼지. (바베큐 ?)

## 닉 코만도

힘을 바탕으로 태권을 구사하는 현 미육군 태권사범.

무식하게 수류탄을 던지다니…

달려가며 어퍼컷

| | |
|---|---|
| 반월권 | →←↙↓↘A |
| 박두격 | →←→B |
| 폭열탄 | ↓↙←A, C |

## 하이머

유럽 격투대회 챔피언으로써 왕중왕에 도전키 위해 피나는 수련을 쌓는다.

뇌장풍을 받아라

이 발차기 뒤에 두번의 공격이 더 이어진다.

| | |
|---|---|
| 원심각 | ↓↑B |
| 비협격 | ←↙↓↘→B |
| 뇌장풍 | ↓↙←A, C |
| 태극파 | →←↙↓↘C |

## 매직 덩커

고공 폭격의 일인자. 장신을 이용한 킥과 태권기의 융합에서 나오는 메가톤급 공격.

| | |
|---|---|
| 와류동 | →←→A |
| 농구격 | ↓↙←B |
| 뇌우권 | ↓↘→A, C |
| 화신주 | ↙↓↘→C |

이시대 마지막 농구 히어로!

농구공을 무기로 쓰는 격투가

## 태극 선인

유연함과 스피드에서 뿜어 나오는 엄청난 파괴력의 소유자. 현재 태권의 최고 달인.

| | |
|---|---|
| 직립격 | ↓↑C |
| 인수파 | →←↙↓↘A |
| 회족파 | ↓↘→A, C |
| 응조악 | 점프중↘B |

이대로 당겨서 차버린다

발로 쏘는 장풍. 아니 족풍

## 숨겨진 캐릭터

아니! 이럴수가?

그는 바로 가라데의 달인인 '가라데 겐지'. 정말 엄청난 녀석이 아닐 수 없다. 불러내는 방법은 역시 노미스. 독자 여러분 꼭 태권도로 가라데를 이겨주세요. 그를 물리치면 진정한 연딩이… 참고로 이들 숨겨진 보스를 물리치기 위해서는 체력이 4분의 1일 때 사용하는 초필살기가 있다.

## 챔프의 게임평가

이 아저씨가 문제의 보스

우리 고유의 무술 태권도를 이용 했다는 점에서 점수를 주고 싶다. 게다가 필살기를 사용할 때 나오는 목소리도 우리말로 나오며 물론 글씨도 한글이다. 100메가를 사용해서인지 배경 그래픽이 아주 뛰어나고 캐릭터의 움직임도 일본의 게임과 비교해서 별 손색이 없다. 이제 한글, 한국어로 제작된 게임을 동네 오락실에서 플레이 할 수 있다니… 생각 해보라 신나지 않는가?

참고로 이 게임의 스텝진 중에 아랑전설에 등장하는 태권도 캐릭터 김갑환이 나오는데, 이는 다름아닌 빅콤의 회장이라는 재미있는 사실!

공략속보

# 슈퍼 스트리트 화이터 II

## ~새로운 도전자들~

SUPER STREET FIGHTER II

드디어 환상적인 우리의 꿈이 실현되었다! 전작을 초월하는 완벽한 이식을 지상의 목표로 이제까지 달려왔다. 가정용 게임으로서는 최초인 40M 대용량 파워를, 격투팬을 흥분의 도가니로 몰아 넣은 초강력 인기 격투게임의 열기를 온 몸으로 느껴보자! 이젠 더이상 밖에서 즐길 필요가 없다. 40메가 대용량 파워를 !

| 수퍼알라딘보이 | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | 국내 발매일 | 94/7/20 | 장르 | 대전 액션 | 화면외국어 수준 | 영어 하 |
| | 제작사 | 캡콤 | 용량 | 40M | 대상 년령 | 국교생 이상 |
| | 국내 발매가 | 미정 | 기타 | 동시발매 | 게임 난이도 | ABC ⒹEF |

## 40메가 대용량 파워를 !

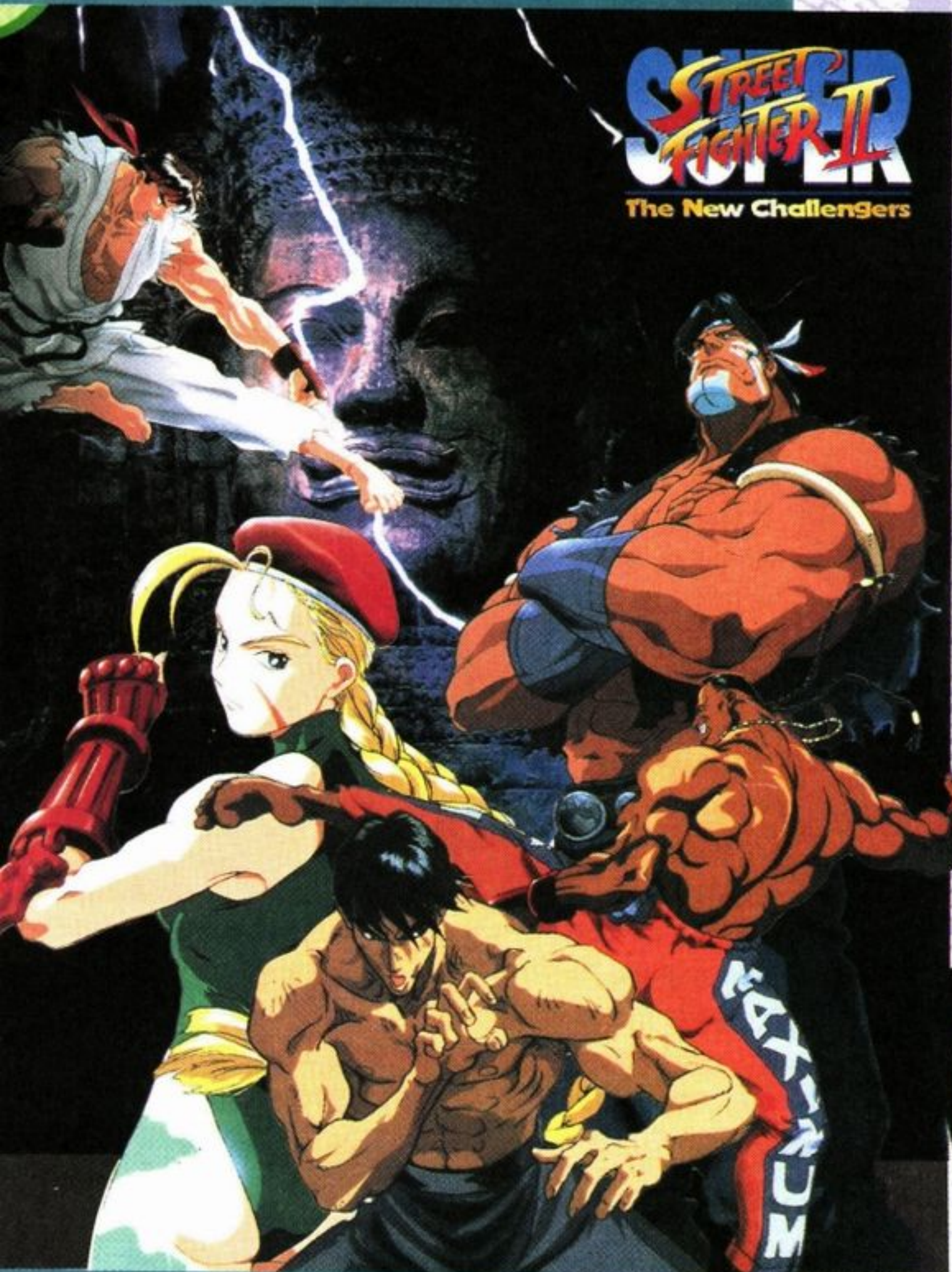
지금까지 가정용 게임에는 볼 수 없었던 40메가 대용량의 슈퍼 스트리트 화이터 2. 캐릭터들이 허물을 벗은 나비처럼 화려한 변신을 이루었고 새로 추가된 매력 넘치는 게임모드를 완전 공개합니다!

▼칼라풀한 격투화면

선택할 수 있는 캐릭터는 총 16인. 아니? ▼배열이 달라졌네!

▲새로워진 캐릭터들끼리의 격투. 과연 금발의 캐미가 여왕의 자리에 오를 수 있을까?

## 5가지의 게임 모드 철저 공개

슈퍼 스트리트 화이터 2의 타이틀

이번 수퍼 알라딘보이 용에서는 새로운 요소가 가미된 컴퓨터와의 대전, 1대 1 대전, 그룹 배틀과 8인이 동시에 참가할 수 있는 토너먼트 모드, 컴퓨터가 조작하는 캐릭터를 누가 먼저 쓰러뜨리느냐를 겨루는 챌린지 모드가 새로이 추가되어 총 5가지의 게임모드를 즐길 수 있게 되었다.

## 슈퍼 배틀

전작과 같은 컴퓨터 대전이지만 익스퍼트 모드와 노멀 모드의 두가지가 마련되어 있다. 노멀 모드에서는 전 16인의 캐릭터중 12인만을 선택할 수 있었지만 익스퍼트 모드에서는 16인 전원을 선택하여 대전할 수 있게 되었다.

이것이 바로 익스퍼트 모드

## 대전 모드

대전 모드는 종전의 대전 모드와는 그 색깔이 다르다. 서로가 약점을 가지고 있다는 설정은 그대로 이지만 컴퓨터의 캐릭터와도 싸울 수 있게 되어 컴퓨터 대 캐릭터, 컴퓨터 대 컴퓨터와의 격투를 자유롭게 설정할 수 있게 되었다.

캐릭터의 약점을 보여주는 화면

## 그룹 배틀

▲포인트 매치 화면

그룹 배틀은 전작과 같이 개인전을 펼쳐나가는 일리미네이션 모드와 단체전의 멀티 플레이 모드가 포인트 매치 모드로 변화되었다.

남아 있는 사람의 수를► 보여주는 편리한 일리미네이션 모드 화면

## 챌린지 모드

신기록은 전원이 끝날 때까지 보존된다

점수 챌린지의 데이타도 보존 OK!

컴퓨터가 선택한 캐릭터를 몇 초안에 쓰러뜨리느냐를 겨루는 타임 챌린지와 컴퓨터 캐릭터를 상대로 몇 점을 얻어내느냐를 겨루는 점수 챌린지의 두가지 모드가 있다. 타임은 1000분의 1초까지 대응하고 있다.

## 토너먼트 모드

이번 이식판의 가장 뛰어나고 주목받는 격투 모드! 업무용과 같이 8인 동시참가 가능한 모드가 있다.

엔트리 화면

시합 전에 토너먼트표가 표시된다

참가자가 부족할 경우, 컴퓨터가 상대해 준다

승리자에게 우승의 기쁨을!

## 새롭게 탄생한 16인의 캐릭터

단순히 적과 싸우는 것으로는 만족할 수 없다. 격투에는 어떤 목적과 도가 깃들어져 있어야 한다. 여기 수퍼 알라딘보이로 이식된 슈퍼 스트리트 화이터2의 캐릭터는 새로운 정신으로 태어났다. 격투에 임하기 전 그들이 마음 속에 품어야 할 격투가의 계명을 공개한다. 혼이 깃든 격투를 즐기는 챔프 가족 여러분께!!

1. 최후까지 승부를 포기하지 않는다
2. 도를 위한 지름길은 오직 훈련뿐!
3. 예로 시작하여 예로 끝난다
4. 상대의 움직임을 잘 파악한다
5. 자신이 가지고 있는 힘을 최대로 발휘한다

# 강자의 세계에 당당하게 입후보한 4인의 도전자

지금까지 상식을 깨는 슈퍼 스화 2의 세계에 4인의 새로운 도전자가 도전장을 냈다. 자메이카에서 온 킥 복싱 선수이자 음악가인 디 제이, 홍콩의 액션 스타이자 쿵후의 일인자 훼이롱, 영국의 특수부대 대원으로 기억을 상실한 캐미, 멕시코의 부족 성지를 되찾기 위해 싸우는 T. 호크가 바로 그들이다.

강력하고 실용적인 필살기를 많이 소유한 디 제이. 필살기는 저장 시간이 짧고 연사도 가능한 에어 슬래셔, 위력은 강하지만 연사력이 필요하여 좀처럼 사용하기 어려운 머싱건 어퍼, 틈이 없고 저지당해도 반격당할 위험이 없는 더블 롤링 소바트의 3종류이다. 디 제이는 쓸모없는 기술이 없고 대공기가 풍부하고 몸을 숙이고 가하는 강한 킥의 슬라이딩은 상당히 쓸모가 있다.

## 레게음악을 노래하는 자메이카의 깜씨

에어 슬래셔
←로 저장한 상태에서 →+펀치

머싱건 어퍼
↓로 저장한 상태에서 ↑+연타 펀치

더블 롤링 소바트
←로 저장한 상태에서→+킥

## 디 제이

**생년월일**:1965년 10월 3일
**신장**:183Cm
**체중**:92Kg
**혈액형**:AB형
**좋아하는 것**:노래하고 춤추고 리듬에 맞춰 소리 지르기
**싫어하는 것**:조용한 것

몸은 작지만 그 안에 숨어있는 파워는 섬짓할 정도. 첫번째 공격이 통하게 되면 3번까지 연속하여 들어가는 필살기, 열화권은 바로 그의 힘을 상징하고 있다. 공격력이 너무 강하여 간단히 승부가 나버리기 때문에 그는 주로 통상적인 공격을 사용한다. 그가 주로 사용하는 통상기는 펀치.

## 이소룡을 떠오르게 하는 홍콩의 열혈남

열화권
↓↘→+펀치(3회까지 입력가능)

나의 펀치 받으시와요

시염각
←↓↙+킥

## 훼이롱

**생년월일**:1969년 4월 3일
**신장**:172Cm
**체중**:60Kg
**혈액형**:O형
**좋아하는 것**:자기 주장
**싫어하는 것**:무기력, 무감동, 무관심

상대가 가까이 접근할 때 더 큰 위력을 발휘하는 필살기를 많이 소유한 캐미. 엑셀 스피너클, 슈퍼 이랄아로, 캐논 스파이크 등의 위력적인 필살기가 있지만 통상기도 강하기 때문에 필살기에 의지하지 않아도 된다.

## 나의 기억을 찾아 떠나자!

엑셀 스피너클
←↙→+펀치

슈퍼 이랄아로
↓↘→+킥

캐논 스파이크
→↓↘+킥

## 캐미

**생년월일**:1974년 1월 6일
**신장**:164Cm
**체중**:46Kg
**혈액형**:B형
**좋아하는 것**:고양이
**싫어하는 것**:기분 나쁠 때 눈에 띄는 것

티 호크의 통상기는 거의 대부분 이용가치가 높고 상대에 따라 다르게 대응하는 필살기도 큰 매력이라 할 수 있다. 날아가는 도구에는 콘돌 다이브, 토마 호크 바스터로 대항할 수 있다. 콘돌 다이브는 상대가 공격한 후에 반격을 해도 늦지 않는 것이 강점. 멕시칸 타이푼은 장기예프의 스크류와 성질이 비슷하다.

## 투혼의 말없는 사나이

콘돌 다이브
점프하는 중에 펀치를 3번 누른다

토마 호크 바스터
→↓↘+펀치

멕시칸 타이푼
방향버튼 1회전+펀치

## T. 호크

**생년월일**:1959년 7월 21일
**신장**:230Cm
**체중**:162Kg
**혈액형**:O형
**좋아하는 것**:동물, 머리 장식품
**싫어하는 것**:거짓말

## 새롭게 태어난 4인의 천왕

업무용 스화 2에서는 보스로 등장. 대쉬에서는 최초의 플레이어 캐릭터로서 등장한 사천왕. 강, 중, 약으로 기술의 위력이 나누어 지고 많은 새로운 기술 패턴이 첨가되어 마치 새로운 캐릭터가 탄생한 듯한 신선함을 준다. 이 사천왕이 전작에 비해 어떻게 변화했는지 살펴보자.

큰 변화를 보인 그래픽

판정 등 다양하게 변화된 슈퍼 스화 2

# 바이슨

바이슨은 권투선수이기 때문에 킥 버튼의 모든 공격이 펀치가 되었기 때문에 이번에 새로이 추가된 것은 바로 킥 공격과 점프중의 기술이다. 공격의 타점이 매우 낮고 착지 후에 연속기와의 연결도 쉽기 때문에 점프중의 강펀치와 강한 킥이 자주 사용된다.

강 킥의 변화된 그래픽. 그 이름도 새로운 래그 크랏셔

**생년월일**:19[illegible]년 9월 4일
**신장**:19[illegible]Cm
**체중**:102Kg
**혈액형**:A형

# 발로그

사천왕 중 가장 크게 변화된 발로그. 손에 달린 갈고리로 인해 다른 캐릭터에 비해 리치가 상당히 길었지만 이번 판에서도 상당히 길어졌다. 가장 길 때는 서서하는 강펀치로 롱팔의 달심 정도의 리치를 자랑하고 있다. 그러나 갈고리가 부러지면 공격력이 약해지는 것은 변함이 없는 대신에 킥의 기술이 크게 증가된 것이 특징이다.

스카이 하이크로
↓로 모은 상태에서 ↑+펀치

변화된 승리의 포즈

**생년월일**:1967년 1월 27일
**신장**:186Cm
**체중**:72Kg
**혈액형**:O형

# 사가트

전작과 마찬가지로 사가트의 파괴력은 12인중에서도 상위를 점하고 있다. 이번에는 타이거 크랏슈의 이름과 그래픽이 변했을 뿐 새로운 필살기 등은 특별히 추가되지 않았다. 통상기술의 변화로써 특히 주목할 만한 것은 서서하는 킥으로,이것으로 모든 기술을 취소할 수 있게 되었다.

브랑카에게는 이 정도의 약킥으로도 충분

타이거 니 크랏슈

**생년월일**:1955년 7월 2일
**신장**:226Cm
**체중**:78Kg
**혈액형**:B형

# 베가

사용하기 쉬운 통상기가 다수 추가되었고 안정된 파워를 발휘할 수 있게 되었다. 새로운 통상 기술로는 중펀치를 취소할 수 있게 되었고 점프중의 중간 킥의 판정이 상당히 강해진 것이 특징이다. 새로운 필살기인 데빌 리버스는 헤드프레스와 비슷한 기술로 날아가 등 뒤에서 공격하는 기술이다.

데빌 리버스
↓로 모은 상태에서 ↑+펀치

악마의 기술이 훨씬 강해졌다

**생년월일**:????년 4월 17일
**신장**:182Cm
**체중**:80Kg
**혈액형**:A형

## 피나는 수행만이 성장의 지름길이라 믿는 8인의 캐릭터들

### 류

스화의 영원한 스타!

필살기가 크게 변화된 류. 파동권의 타격 판정이 커졌고 승룡권이 적을 완전히 쓰러뜨릴 수 있는 기술로 파워 업되었다. 새로운 필살기인 화이어 파동권은 가까운 위치에서 적을 공격하면 온몸이 타오르면서 쓰러지는 위력의 필살기이다.

화이어 파동권
←↙↓↘→+펀치

파워업된 파동권

**생년월일**:1964년 7월 21일
**신장**:175Cm
**체중**:64Kg
**혈액형**:O형

### 브랑카

진화를 거부하는 야생인!

브랑카는 게임을 처음 즐기는 플레이어를 위한 캐릭터이므로 다루기가 편한 것이 특징. 새로운 필살기인 백 스텝 롤링은 한 번 뒤로 회전한 후 산의 굴곡처럼 적에게 날아가는 기습 기술이다.

백 스텝 롤링
←로 모은 상태에서→+킥

손쉬운 연속기를 잘 사용하라

**생년월일**:1966년 2월 12일
**신장**:192Cm
**체중**:98Kg
**혈액형**:B형

### 켄

걷잡을 수 없는 야생마!

추가된 필살기도 없고 필살기도 점차로 약화되어가는 것이 눈에 띄는 켄. 강승룡권은 상대를 태워버리는 승룡권으로 되었지만 위력은 그대로이고 전작에서 많이 사용된 승룡권이 다운 기술로 없어진 것이 안타까운 점이다. 유일하게 진보된 것이 용권선풍각의 상승중에 공격판정이 되어 연속기를 결정하기 쉬워진 것뿐이다.

대공병기는 아직도 최강

변화된 공중 용권 선풍각

**생년월일**:1965년 2월 14일
**신장**:176Cm
**체중**:76Kg
**혈액형**:B형

### 춘리

더욱 아름다워진 우리의 히로인!

피닝 버드 킥은 상승하고 있는 도중에 상대를 맞히면 쓰러뜨릴 수 있게 변화되었다. 통상기에서는 근거리에 서서 구사하는 강킥이 새로운 그래픽으로 변화되고 대공병기에 사용할 수 있게 되었다.

기공권
←로 모은 상태에서→+펀치

포즈가 멋진 대공병기

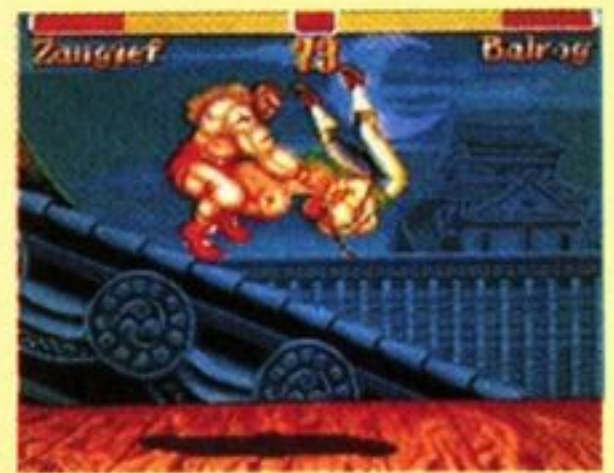
**생년월일**:1968년 3월 1일
**신장**:170Cm
**체중**:여자의 체중은 예나지금이나 비밀
**혈액형**:A형

## 장기에프

오토믹 스플렉스
방향 버튼 1회전＋킥

플라잉 파워붐
방향 버튼 1회전＋킥

**생년월일**:1956년 6월 1일
**신장**:211Cm
**체중**:115Kg
**혈액형**:A형

이번에는 스크류파일 드라이브가 구사하기 쉬워졌고 상대를 내던지는 필살기가 추가되었다. 커맨드는 같지만 경우에 따라 기술이 변하는 특수한 것으로 적이 가까이 다가오면 자동적으로 멀어지면서 날아가 구사할 수 있게 된 것이 독특하다.

펀치와 킥의 2종류의 공중 던지기를 구사하고 있다

## E. 혼다

혼다도 새로운 필살기나 눈에 띄는 변화는 없다. 그러나 상대를 일어날 수 없게 만드는 육중한 몸과 단단한 머리는 당해낼 수가 없다.

영원히 일어설 수 없게 해주겠다!

**생년월일**:1960년 11월 3일
**신장**:185Cm
**체중**:137Kg
**혈액형**:A형

## 가일

완벽한 남자라고 불리워지는 가일. 소닉붐의 경직상태가 길어지고 지상전에 사용되는 대공기의 강한 킥이 상대에게 쉽게 걱일 수 있게 되는 등 전반적으로 약화되었다. 그러나 그는 거의 완벽한 캐릭터이므로 걱정할 것은 없다.

새로워진 승리의 포즈

서머솔트 킥

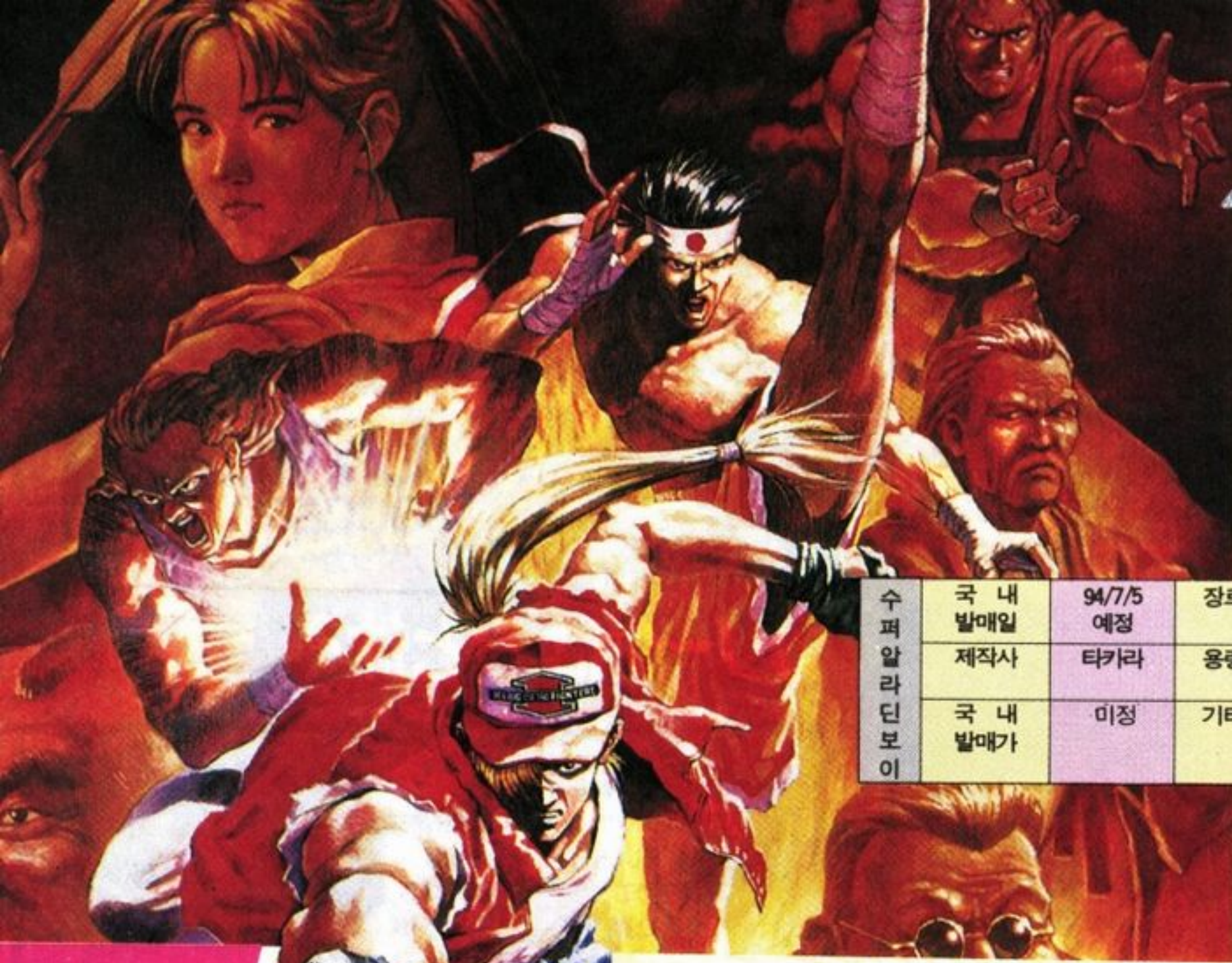
**생년월일**:1960년 12월 23일
**신장**:182Cm
**체중**:86Kg
**혈액형**:O형

## 달심

새로운 필살기는 찾아볼 수 없다. 적 가까이에서 공격을 하면 연속기와 연결되지만 그다지 위력을 발휘하지는 않는다.

이제 강펀치를 날려볼까?

**생년월일**:1952년 11월 22일
**신장**:176Cm
**체중** : 48kg
**혈액형**:O형

집중공략

| 수퍼알라딘보이 | 국 내 발매일 | 94/7/5 예정 | 장르 | 대전 액션 | 화면외국어 수 준 | 일본어 하 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | 제작사 | 타카라 | 용량 | 24M | 대 상 년 령 | 국교생 이 상 |
| | 국 내 발매가 | 미정 | 기타 | 동시발매 | 게 임 난이도 | ABC ⒹEF |

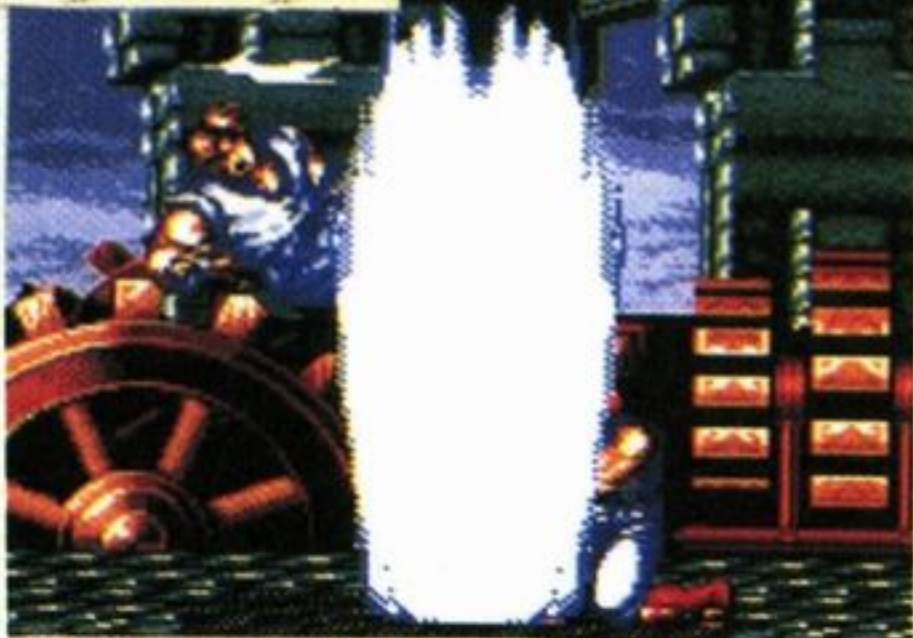
새로워진 혼의 격투가 시작된다!

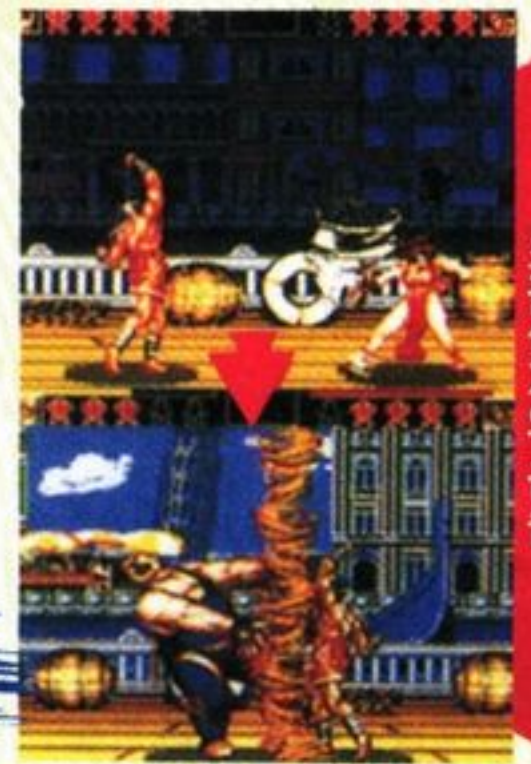
# 아랑전설2 餓狼伝說2

## 수퍼 알라딘보이 이식판의 독특한 매력, 철저분석 !!

수퍼 알라딘보이용 아랑전설 2는 네오지오용을 충실하게 이식하는 데에 그치지 않고 오리지널 요소를 덧붙이는 등 한층 파워 업된 이미지가 강하게 풍기고 있다. 삼투사와 볼프강 크라우저가 새로운 필살기를 구사하고 네오지오용에서는 불가능했던 연속기도 가능하게 되어 열기를 뿜어내는 전투를 한껏 즐길 수 있게 되었다.

**디스트로이 스타드**
빌리칸의 초필살기. 발군의 위력을 발휘한다

쓰러져 있는 빅베어에게 대담하게 공격을 가하는 죠 히가시

### 서바이벌 모드

서바이벌 모드는 캐릭터를 5인씩 선택하여 격투를 펼치는 대전. 승리를 거둔 캐릭터는 다음의 격투로 진행해 나가도 체력이 회복되지 않으므로 연승을 거둔다는 것은 하늘의 별 따기 같은 일이다. 역시 말 그대로 누가 살아남느냐를 경쟁하는 박진감 넘치고 치열한 모드이다. 또한 시합 개시전에 체력이 떨어진 상태일 때는 초필살기를 사용한 공격을 가할 수 있어서 단 한번의 공격으로도 역전승을 거두는 절호의 기회를 잡을 수 있다.

캐릭터 선택에서부터 전투는 시작된다

초필살기의 급습

체력이 약해졌을 때는 초필살기에 의존하는 방법밖에 없다

게임의 스피드를 3단계로 조절하는 옵션모드.난이도, 타임, 버튼 배치, 라운드수의 설정이 가능하다

## 간단해진 조작방법

### 3버튼 패드일 때의 공격방법

A버튼이 약펀치, B버튼은 약킥, 각각의 버튼과 C버튼을 누르면 강펀치, 강킥을 조작하게 된다. A+B버튼으로 라인 이동, A+B+C버튼으로 라인 날리기 공격, C버튼을 짧게 누르면 상대를 유인하여 격투를 일으키는 것이 가능하다.

중요한 결전의 순간에 2버튼을 동시에 누르는 것을 하지 못하여 패배를 맛보는 게이머가 상당히 많았을 것이다. 그러나 6버튼의 패드를 사용하여 번거로움을 해소할 수 있게 되었다. 라인 이동, 날려보내기 공격도 버튼 하나로 OK. 게다가 방어공격과 초필살기도 쉽게 구사할 수 있게 되었다.

### 도발

상대를 유인하여 격투를 하게 만드는 도발은 모드 버튼을 사용한다. 네오지오용에서는 상대와 떨어져있어야만 가능했지만 이번 이식판에서는 6버튼 패드를 사용함으로써 가능하게 되었다.

후웃, 한번 붙어볼까？

### 방어공격

테리와 첸의 방어공격이 격돌한다. 대공공격으로도 충분히 통용할 수 있다

방어 상태일 때, 방향 버튼을 뒤로 하여 약펀치 버튼을 눌러 구사하도록 변화되었다.

### 초필살기

초필살기는 커맨드+강펀치 또는 강킥 버튼 하나로 간단하면서도 효과적으로 사용할 수 있게 되었다.

초필살기를 확실하게 구사할 수 있게 되면 승률은 상당히 올라간다

### 라인 이동

상대와 다른 라인에 있을 때는 A와 X버튼으로 낮은 궤도의 라인이동, B와 Y버튼으로 높은 궤도 이동을 한다. 또한 수퍼 알라딘보이용에서는 방향 버튼 하+C로 언제든지 회전하여 라인 이동을 할 수 있게 되었다.

빙글빙글 회전하여 라인이동

### 날려보내기 공격

상대를 다른 라인으로 날려버리는 강력한 기술. 십자 버튼의 하+Z는 수퍼 알라딘보이용에서만 볼 수 있는 오리지널의 날려보내기 공격이다.

으랏차차차！ 널 날려버리겠다

## 취소가능해진 기술

네오지오용에서도 대부분의 기술을 취소할 수 있었지만 원거리의 강펀치와 강킥만은 취소할 수 없었다. 이번 이식판에서는 그것이 가능하게 되었다. 단 히가시와 쥬베이의 강킥만이 예외이다.

김갑환의 원거리 강킥이 방어당하면 헛점이 크게 나타나기 때문에 취소하여 반월참으로 바꾸는 것이 최선이다

부지화무에게 강킥을 가하는 테리. 이때 커맨드를 입력한다

취소하여 크랏슈로 부지화무를 기습한다

## 파워업된 캐릭터와 필살기

8인의 캐릭터는 삼투사와 크라우저정도는 아니지만 대폭으로 파워 업되었고 빨라진 게임의 스피드와 연속기의 사용 등 마치 아랑전설 스페셜을 하고 있는 듯한 느낌이든다.

부지화무의 용염무가 히가시를 공격

### 재조정된 기술

강력해진 필살기－번너클, 참영권, 자이언트 붐 등 2발 연속으로 구사할 수 있게 되었고 연속기의 사용으로 상쾌함을 맛 볼 수 있게 되었다.

강력해진 참영권

## 8인의 캐릭터, 과연 최후의 승자는 ? !

### 빨간 모자의 호프
## 테리 보가드

파워 게이지의 뿜어나오는 힘은 가히 위력적 !

아랑전설하면 떠오르는 대표적 캐릭터. 마샬아츠의 실력자이며 앤디 보가드의 친형이다.

| | |
|---|---|
| 파워 웨이브 | ↓↘→+펀치 |
| 번 너 클 | ↓↙←+펀치 |
| 크랏슈트 | ←↙→↖+킥 |
| 라이징 태클 | ↓를 모은 후에 ↑+펀치 |
| ★파워 게이지 | →↙←↙→+강펀치 |

### 냉철한 이성의 소유자
## 앤디 보가드

육체적 뿐만아니라 정신적으로도 데미지를 입히는 초열파탄

형 테리와는 정반대의 성격을 지닌 앤디. 여성들에게 인기가 높아 앤디를 보기 위해 아랑전설을 즐기는 플레이어가 많다고 한다.

| | |
|---|---|
| 참 영 권 | ↙→+펀치 |
| 비 상 권 | ↓↙+펀치 |
| 승 룡 탄 | ↓→↘+펀치 |
| 공 파 탄 | ↙↗+킥 |
| ★초열파탄 | ↓를 모은 상태에서 ↘→+강킥 |

### 야성적인 매력이 넘치는 복서
## 죠 히가시

승리의 포즈 살기에 찬

마치 허리케인 어퍼인 듯 꾸며 상대가 뛰어들도록 유인한 다음 스크류 어퍼로 쓰러뜨리는 필살기

야생마 같은 헤어 스타일에 빨간 팬티를 입은 복서로 무에타이의 본고장인 태국에서 챔피언 자리에 오른다.

| | |
|---|---|
| 허리케인 어퍼 | ←↙↓↘→+펀치 |
| 타이거 킥 | ↓↘→↗+킥 |
| 슬랏슈 킥 | ↙↗+킥 |
| 폭 열 권 | 펀치 연타 |
| ★스크류 어퍼 | →←↙↓↘→+강펀치 |

### 태권도를 세계의 격투기로 ! —
## 김갑환

취하면 어때? 부하다고 그런 포즈를

방어공격인 다리공격에는 약하지만 다양한 통상공격과 연결할 수 있으므로 잘 활용해 보자

태권도야 말로 세계 최강의 격투기라 믿는 다혈질의 한국 사나이. 신중하고 곧은, 정의감 넘치는 성격으로 불의를 참지 못하고 정의를 위해 몸을 바치는 열혈남이다.

| | |
|---|---|
| 반 월 참 | ↓↙←+킥 |
| 비 연 참 | ↓를 모은 후에 ↑+킥 |
| 비 상 각 | 점프중에 ↓+킥 |
| ★봉 황 각 | ↓↙←↙→+강킥 |

## 타오르는 여름의 장미같은 여자!
# 부지화무

초필살인봉이 5발 들어가면 적은 또다시 기절해 버린다. 상대가 기절했을 때 점프하여 약킥－몸을 낮춰 2, 3회의 펀치－서서 약킥－초필살인봉을 구사한다. 최고로 5발까지 구사할 수 있다

아랑전설 시리즈의 홍일점. 앤디를 마음 속으로 좋아하고 있는 보기와는 다른 순수한 여성 캐릭터.

| 화첩선 | ↓↘→＋펀치 |
|---|---|
| 용염무 | ↓↙←＋펀치 |
| 필살인봉 | ←↙↘→＋킥 |
| 무사사비 무 | ↓를 모은 상태에서 ↑＋펀치 |
| ★초필살인봉 | →↙→＋강킥 |

## 청소년 여러분! 몸을 생각해서 다이어트합시다!!
# 빅 베어

↱ 초필살기－화이어 브레스

불을 뿜는 불곰과 같은 강력한 파워의 빅 베어. 그는 자신의 몸매를 유지하기 위해 안심스테이크를 즐겨 그의 파워와 육체는 불쌍한 소들에 의해 만들어진 것이라고 전해진다. 그래서 마치 성난 소처럼 상대에게 돌진해 가는 것이 특기이다.

적중시키기 어려운 만큼 적중시켰을 때의 기분은 최고이다. 상대를 빙빙 회전시켜 상대가 일어날 때마다 반복하든지, 혹은 회전시킨 후 테리의 라이징 태클 등의 필살기를 피해 적중시키는 것이 효과적이다

| 자이언트 봄 | ↙→＋펀치 |
|---|---|
| 슈퍼 드롭 킥 | 강킥을 8초 이상 누른 후에 놓는다 |
| ★화이어 브레스 | →↘↓↙→＋킥 |

## 과자를 좋아해서 성한 이빨이 하나도 없는 흰머리 소년!
# 쥬베이

센베를 상대에게 던져 뛰어올라 슬라이딩으로 회전하게 하든지, 라인이동을 사용하여 상대를 화면의 구석으로 몰아 구르게 하여 상대가 일어나려는 순간에 던지는 필살기이다

보기와는 달리 여학생들에게 인기가 많은 귀여운 할아버지. 센베과자를 즐겨먹어서 젊은 사람 못지 않은 힘을 가지고 있다.

| 대쉬 업어치기 | ←를 모은 후에→＋펀치 |
|---|---|
| 센베 수리검 | ←를 모은 후에→＋펀치 |
| 떨어뜨리기 | ↑를 모은 후에↓＋펀치 |
| ★다이너마이트 떨어뜨리기 | ↙를 모은 후에↓↘＋강펀치 |

## 아저씨 배 왔다!!
# 첸신잔

태극권을 사용. 신경을 쓰면 배가 고파지는 독특한 신체구조를 가진 첸신잔. 빅 베어와 한판의 배치기 승부가 기대된다.

폭뇌포를 사용하면 상대가 라인이동공격으로 반격을 해올 수 있는 위험이 있다. 상대와 밀착상태에서 몸을 숙여 강펀치를 가하는 조작을 취소하여 구사하면 효과적이다

| 기뇌포 | ↓↘→＋펀치 |
|---|---|
| 큰북 배찍기 | ↓를 모은 후에↑＋펀 |
| 파암격 | ←를 모은 후에→＋킥 |
| ★폭뇌포 | ↙를 모은 후에↓＋강펀치 |

# 애니비전

## 애니칼럼

글 : 박병호
(만화칼럼니스트, 「애니세대」 저자)

# 아마게돈 프로젝트

60년대의 만화 에이트맨(8 Man)이 일본에서 부활한다. 63년에 연재만화로 시작되어 같은 해 TV 애니메이션으로까지 만들어져 당시 대단한 인기를 얻었던 이 작품의 TV 방송이 끝난 후, 원작자인 平井和正(히라이)씨와 桑田次郎(쿠와다)씨가 에이트맨을 새로 만들자는 제의를 많이 받아왔지만 이제까지 거절해 왔었다고 한다. 그러다가 이번에 원작자들의 허락을 받아 92년 초에 「프로젝트 8(에이트)」를 발족, 사이보그를 주인공으로 하는 이 작품을 게임, 영화, 비디오 애니메이션, 소설, 무대 등에서 에이트맨의 활약을 다양하게 그려내고 팬클럽까지도 조직하겠다고 기염을 토하고 있다.

이상의 내용이 필자가 92년 봄에 어느 잡지에 썼던 해외 만화 관련 기사의 요약이다. 이 기사가 실리고서 정확히 2년만인 94년 봄, 이현세의 만화 「아마

아마게돈 프로젝트의 기본이 되는 만화 〈아마게돈〉

게돈」을 기반으로 하여 애니메이션, 게임, 출판 등 여러가지 문화 산업을 향해 도전한다는 내용의 「아마게돈 프로젝트」가 시작되었다. 본 칼럼에서는 일본의 「프로젝트 8」의 결말이 어떤 식으로 되었는가를 보고 타산지석으로 삼도록 하고자 한다.

「에이트맨」이라는 만화는 형사가 사고로 죽자 사이보그 수술을 받아 평소에는 양복을 입은 민완형사로 행세하다가 위급한 상황이 닥치면 사이보그로 변신하여 활약한다는 내용의 작품이었다. 영화는 이 기본구조를 받아들여 새로운 줄거리로 촬영되었으나 완전히 흥행에 실패하고 말았다.

그러나 93년 말까지 시리즈물로 나온 비디오용 애니메이션 「에이트맨 애프터」는 그런대로 괜찮았다는 평가를 받았다. 원작과는 달리 '강철로 된 관(사이보그) 속에 갇힌 영혼의 절규'를 그렸다는 점도 재미있었고, 내용의 짜임새라든지 작화수준 등도 평균 이상이었다.

영화 제작과 비디오용 애니메이션의 출하로 「프로젝트 8」는 일단락 되었다. 붐을 조성하는 데에는 완전히 실패했기 때문에 연극 같은 다른 장르에까지 손을 대는 것은 무모한 일이라고 그들도 판단했을 것이다.

「프로젝트 8」의 실패 요인은 어디에 있는가? 그것은 홍보의 부족이 가장 컸다고 생각되어진다. 물론, 「프로젝트 8」의 첫번째 산물인 영화의 수준이 지나치게 형편없었던 점도 상당한 영향을 미쳤을 것이다. 그러나 무엇보다도 선전이 부족하여 사람들은 큰 관심을 갖지 못했고, 애써 개봉한 영화는 에이트맨의 인형이 둔하게 걸어다니는 장면만 보여줘 보는 사람마다 실망하고 말게 하였다. 그런 식으로 분위기의 조성에 실패해버렸으니 그 후의 기획이 거의 취소되는 분위기가 자연스럽게 조성될 수 밖에 없었을 것이다.

일본의 「프로젝트 에이트」를 통해 만들어진 〈에이트맨 애프터〉

뒤에 만들어진 비디오용 애니메이션은 영화의 실패로 인기를 모으기는 이미 틀렸다는 것을 알고 있는 상태에서도 이미 상당한 액수가 투자되어 있어 울며 겨자먹기로 완성을 본 것이었다. 그렇게 의욕이 크게 떨어진 상태에서 만들어진 애니메이션이었으니 아무래도 '대단한 수준의 작품'이 나온다는 것을 기대하기는 힘들 수밖에 없을 것이다.

외국의 이러한 사례를 거울삼아, 한국에서의 「아마게돈 프로젝트」는 치밀한 계획과 과감한 투자, 그리고 대대적인 홍보로 성공을 노려야 할 것이다.

스토리작가 야설록과 손을 잡고 〈아마게돈〉을 그려낸 만화작가 이현세

아마게돈 프로젝트는 치밀한 계획 아래에서만 성공할 수 있을 것이다.

## 명작스테이션 3회
# 초시공요새 마크로스 II

## 5편—STATION BREAK (스테이션 브레이크)

### 지구를 전멸시켜라!

"아르사 잉구스"(잉구스님)

거대한 해골이 마르두크의 지배자인 잉구스에게 말했다. DNA의 조작에 의해 머리부분만 거대화시켜 캡슐 속에서 숨을 쉬고 있는 해골들은 잉구스에게 여러가지 조언을 해 주거나 잡다한 일을 처리해주는 부관 내지는 참모들이다. 그 중 하나가 잉구스에게 보고하고 있었다.

"적의 문화에 의해 오염된 전함은 숙정되었습니다."

잉구스는 입가에 가벼운 미소를 띠었다. 지금 막 자기편 전함에 타고 있던 수백명의 생명이 자신의 명령으로 사라졌는데 아무런 죄책감도 느끼지 않는 눈치였다.

"마르두크의 가르침에 충성을 맹세하는 전사들이여, 우리 문화의 이름 아래에 어리석은 적을 전멸시켜라. 우리의 문화를 뛰어넘는 것은 이 우주에 존재하지 않는다. 우리의 앞에 적은 없다."

잉구스는 잠시 말을 끊었다가 목소리에 힘을 주어 말했다.

"싸워라, 마르두크를 위하여!"

### 평화에의 가능성

지구는 아직 평화롭기 그지없었다. 지구인들은 자기들의 군대가 이번에 침입해온 적과 싸워서 이기고 있는 줄로만 알고 있었다. 따사로운 햇살이 스며드는 지구통합군 사령부의 회의실에 엑세글런 사령관이 부하인 실비 중위로부터 보고를 듣고 있었다.

"정말로 무슨 일이 있었는가 말하도록 하게."

"민간인 보도관계자를 구출하러 간 것은 사실입니다. 그러나, 그 때 보도용 바르키리 안에는 여자가 한 사람 더 있었습니다. 적의 이뮬레이터, 이슈타르였습니다."

"그것을 자네는…"

엑세글런에게 그 동안의 경과를 보고하는 실비

"지구의 노래를 그들에게 들려줄 수만 있다면…"

"예, 알고 있었습니다."

엑세글런은 한 숨을 내쉬었다. 아무리 능력이 있는 훌륭한 부하라지만 이렇게 중요한 일을 보고도 하지 않고 있었다는 것은 문제가 있다. 그러나 이제와서 야단쳐봐야 소용이 없는 일. 그는 실비에게 보고를 계속 하도록 지시했다.

"처음 적과 접촉했을 때 지구에 데리고 온 모양입니다. 그녀는 이 싸움을 끝낼 수 있는 실마리를 잡고 있는 듯했습니다."

"이 싸움을 끝낸다고?"

"적의 젠트란(남자 거인병)은 이뮬레이터들의 세뇌효과에 의해 싸우고 있습니다. 그들에게 지구의 노래만 들려줄 수 있다면… 그렇지만 노래를 부르는 것은 이뮬레이터가 아니면 안됩니다. 이제까지 지구인이 부른 노래로 혼란정도는 일으킬 수 있었지만 전세 자체를 변화시킬 수는 없었으니까요."

"그래, 잘 말해주었네. 고맙네, 실비."

### 진실을 알 권리를 지키기 위해

도시는 평화로왔다. 사람들이 담소하며 거리를 활보하고 있었다. 그렇게 평화롭기만 했던 시민들의 눈길을 TV 화면이 잡아끌었다. 가정의, 사무실의, 그리고 거리에 매달려 있는 거대한 스크린 등이 일제히 방송중이던 드라마를 중단한 것이다.

"방송 예정을 변경해서 지금 특별 보도 방송을 보내드리겠습니다." 히비키였다. 그는 더없이 진지한 표정으로 시민들에게 말하고 있었다.

"지금까지 지구통합군은 거짓발표를 해왔습니다만, 현재 지구권에 침입해 와 있는 젠트란은 마르두크라는 민족에 의해 마인드 컨트롤을 받고 있다는 사실이 판명되었습니다. 이것이 마르두크 전함 내부에서 촬영한 화면입니다. 지금 적의 젠트란은 특수한 노래에 의해 세뇌되어 전투를 강요당하고 있습니다."

"예정을 변경해서 보도특별방송을 보내드리겠습니다."

거리에서 히비키의 방송을 보고 진실을 알게 된 시민들

거인 병사들이 세뇌를 받고 있는 장면이 나왔다. 지난 번에 히비키가 실비로부터 야단을 들어가면서 촬영해온 바로 그 장면이었다.

"당장 방송을 중단시켜라, 도

대체 정보 관리국은 무얼 하고 있는 거야?" "이 방송에는 군의 긴급 회선이 사용되고 있습니다! 이 건물 3층의 보조 통신실입니다!" 장교의 질타에 부하가 급히 통신망을 조사하고서 보고했다. 장교의 얼굴에는 당황과 분노가 겹쳐서 나타났다.

"지금 당장 저 기자를 체포해!"

그 동안에도 히비키의 방송은 TV 전파로 내보내지고 있었다.

"…이러한 지구의 위기에 관하여 우리는 진실을 알 권리가 있습니다. 그리고 우리들 한 사람 한 사람의 생명을 지금처럼 군대에게 제어당하도록 놓아두어도 좋을 것인가를…"

여기까지 말했을 때 비로소 강제로 방송이 중단되었다. 중앙제어실에서 보조통신실과 외부의 연결을 끊어버린 것이다. 그리고 곧바로 군인들이 보조통신실에 밀려들어와 히비키의 몸을 짓밟았다.

히비키의 방송사건이 벌어지고 있는 동안, 지구통합군의 제2 방어선이 마르두크군에 의해 무너지고 있었다. 그럼에도 불구하고 지구통합군은 진실의 은폐에 급급했다. 이 사건에 대한 책임을 물어 실비는 3일간의 유치처분을, 그리고 히비키는 구금 및 조사를 받도록 조치했다. 군대로서는 진실이 밝혀지는 것이 너무나도 두려웠던 것이다.

"각하, 이 방송은 군의 긴급 회선이 사용되고 있습니다!"

"빨리 멈춰라! 저 기자를 체포해라!"

군인들에게 붙잡히는 히비키

## 들려주어라, 죽음의 노래를!

지구통합군의 바르제 제독은 최종 방어선을 지휘하는 막중한 임무를 어깨에 짊어지고 우주군의 진열을 가다듬고 있었다. 옛날에 전함 마크로스가 사용했던 주포를 개량-발전시킨 '마크로스 캐논'이 자그마치 네대나 대기하면서 에너지를 충전하고 있었다.

"적은 숫자는 불명. 그렇지만 대략 아군의 3배입니다."

바르제 제독이 탑승하고 있는 최신식 우주전함 글로리아의 함교에서 레이더 관제관이 보고했다.

"적을 끌어들일 수 있는 데까지 끌어들여라. 적을 단 숨에 격파하는 것이다."전함에 앞서 다가오는 적 전투정과 싸우기 위해 바르키리 부대가 발진해나갔다. 그러나 적의 숫자가 압도적으로 많아 상대가 되지 않았다. 그런 줄 알면서도 지휘부는 그들을 출격시켰다. 바르키리 부대는 마크로스 캐논을 지키기 위한 희생양, 즉 총알받이였던 것이다.

"적함대, 마크로스 캐논의 사정거리 안에 들어왔습니다."

"바르키리 부대는 B지역으로 후퇴하라. 마크로스 캐논, 발사!"

에너지의 탁류가 힘차게 마르두크 함대를 향해 발사되었다. 드넓은 우주공간을 붉은 빛이 봇물처럼 흘렀고, 마르두크의

전선에 배치된 마크로스 캐논

전함들은 여기에 쓸려나가 듯이 파괴되었다.

"적함대 60 퍼센트가 전멸했습니다."

"좋았어, 곧 제 2탄을 발사 준비하도록."

이제야 여유가 조금 생기는 듯했다. 그러나 승리의 기쁨은 곧 사라졌다. 새로운 함대가 디폴드(초공간 도약으로부터 벗어나는 것)하여 지구함대의 머리 위에 나타났기 때문이다. 디폴드해서 온 함대의 한 가운데에는 잉구스가 타고 있는 기동요새도 들어있었다.

"노래하라, 이뮬레이터들이여. 위대한 마르두크의 싸움의 노래를!"

잉구스의 지시에 따라 이뮬레이터들이 노래를 시작했다. 잉구스가 데리고 온 함대로부터 발진한 젠트란 병사들이 노래를 듣고 적을 향해 쳐들어가기 시작했다.

"마르두크 녀석들, 용서할 수 없어!"

바르제 제독의 싸움을 지원하기 위해 멀리로부터 날아온 넥스 대위는 적을 쏘고 또 쏘아 떨어뜨렸다. 그러나 얼마 안가서 혀를 차지 않을 수 없었다.

마르두크 전함으로부터 발진하는 전투정들

발진하는 바르키리 2

"이거야 원, 밑도 끝도 없이 나오니…"

넥스는 천재적인 솜씨로 적을 무찌르고 있었지만, 전황은 별로 나아지지 않고 있었다. 잉구스의 기동요새 안에서 부관이 보고하고 있었다.

"적도 필사적이지만, 최후에는 우리가 이기게 될 겁니다."

바르키리 부대는 결국 희생양이었다

마크로스 캐논이 발사되었다

"그래? 죽음의 노래를 들려주도록 하라."

잉구스의 말에 부관은 약간 놀란 듯했다.

"죽음의 노래를? 저어, 그냥 이대로 놓아두어도 얼마 안있으면…"

"아르스의 별이요?"

"그렇다. 우리 마르두크의 전설에 나오는 바로 그 별이란 말

이다. 아르스의 별에 사는 인간들에게 시간을 주어서는 안돼."

"본부대로 하겠습니다."

'죽음의 노래'를 부르도록 명령하는 잉구스

60%나 되는 마르두크 함대가 마크로스 캐논에 의해 파괴되었지만…

훼프는 이슈타르를 죽이려던 부관을 사살한다

"후퇴할 수 없어. 이 싸움에 지구의 운명이 걸려있단 말이야!"

넥스의 눈 앞에서 직격탄을 맞는 헤라클레스의 함교

반역자인 이슈타르를 탈출시키려는 훼프

지구를 향해 이슈타르는 떠난다

## 무너지는 지구통합군 최종방어선

기분 나쁜 음악이 우주에 울려퍼지기 시작했다. 이것이 마르두크가 사용하는 최강의 무기, '죽음의 노래'다. 이 노래를 듣는 젠트란 병사들은 심장의 박동이 빨라짐을 느꼈다. 그리고 세뇌에 의해 주입받은대로 전투본능을 불태우면서 지구통합군을 향해 마구 달려들기 시작했다. 닥치는 대로 미사일과 빔을 쏘고, 그것도 떨어지면 지구통합군의 전함을 향해 육탄공격을 가했다. 그나마 버티는 듯하던 지구통합군의 함대는 눈에 띄게 줄어들기 시작했다.

"잉구스님, 그로이 함대의 이뮬레이터가 죽음의 노래를 부르지 않고 있습니다. 어리석게도 젠트란 병사들을 동정하고 있나 봅니다."

"제재를 가해라!"

차가운 잉구스의 말 한마디에 그 함대는 순식간에 '제재'를 받았다. 함대 전체가 사라져버린 것이다.

"이럴 수가, 이 노래는…!"

훼프 함대의 함교에 올라온 이슈타르가 죽음의 노래를 듣고 놀라서 말하자, 훼프가 질책하듯이 말했다.

'죽음의 노래'를 거부한 함대를 통째로 없애는 무서운 잉구스의 제재

죽음의 노래를 듣고 절규하며 싸우는 거인병

잉구스가 아르스의 별을 두려워하고 있다는 사실을 말하는 이슈타르

"이슈타르, 무엇하러 여기 올라왔어?"

"잉구스님은 저 별을 두려워하고 있어요. 마르두크 전체를 위험에 빠뜨려가면서까지 싸우려고 들고 있어요"

"무슨 소리야. 이 싸움은 얼마 안가서 끝날건데."

"이 싸움이 끝나더라도 또 다음의 싸움이 기다리고 있어요. 그리고 수많은 동료들이 죽을거고요."

"바보같은 소리! 싸움이 마르두크의 역사를 만들어낸다는 것을 잊었나?"

"싸우는 것만이 전부가 아니예요. 아르스의 별은 그것을 우리에게 가르쳐주려고 하고 있어요."

"싸움의 노래를 부르지 않더니 이제는 반역적인 언사까지! 훼프님, 참는 것도 한계가 있습니다!"

"여기서는 내가 지휘관이다. 멋대로 행동하는 것은 용서 못해. 함대의 젠트란 병사들은 기함의 이뮬레이터가 부르는 노래를 듣도록 조치하라. 이슈타르는 내가 데리고 가서 처단하겠다."

그러나 얼마 후, 훼프는 이슈타르를 처형장이 아니라 우주정 격납고로 데려갔다. 작은 1인승 우주정이 언제라도 날아갈 수 있도록 준비되어 있었다.

"내 생각이 바뀌기 전에 빨리 이것을 타고 도망치도록 해. 이슈타르는 반역죄를 저지르고 나에게 총살당했다… 다른 사람들에게는 이렇게 말할거니까."

"훼프…?"

"우리는… 출생 배경에 너무나도 차이가 많았어."

그제서야 훼프가 자신을 얼마나 사랑했는지 느끼는 이슈타르였다.

훼프의 전함 안에서 이런 일이 벌어지는 동안 잉구스의 함대는 푸른 빛줄기를 내뿜고 있었다. 지구 통합군의 최종 방어선을 마지막으로 쳐부수고 있는 것이다.

"이 전함을 방패로 삼아서라도 저 놈들을 저지해야 한다. 글로리아 함대, 메인 엔진 출력 최대!"

기함 헤라클레스가 돌격해들어가기 시작했다. 당연히 헤라클레스를 향해 집중포격이 가해

졌다. 넥스가 소식을 듣고서 최신 전투기 메탈사이렌으로 뒤쫓아갔다.

"바르제 제독님, 무모한 행동입니다!"

"알고 있지만 어쩔 수 없다. 지구의 운명이 걸려있단 말이다."

"그렇지만…!"

그 때, 직격탄이 헤라클레스를 꿰뚫었다. 바르제의 목소리가 끊어졌고, 거대한 폭발이 일어났다. 이로써 지구통합군의 최종방어선은 완전히 무너진 것이다.

## 마지막 희망, 휴전

구금중이던 실비 중위가 불려나왔다. 바르제 제독이 죽은 지 얼마 되지 않아서였다. 그녀를 불러낸 것은 엑세글런 제독으로, 그녀에게 듣고 싶은 이야기가 있어서였다.

"최종방어선이 돌파당하는 것도 시간문제야."

"시민들은 이 사실을…?"

"모르고 있어. 싸움에서 죽을 용기는 있어도 지고 있다고 고백할 용기는 없다… 이것이 지금 지구통합군이 안고 있는 최대의 문제점이라네."

"그럴 수가…"

"마르두크에게는 잉구스라는 독재자가 공포정치를 펴고 있어 그의 지시에 의해 싸움을 계속하고 있습니다. 그 잉구스만 제거한다면 휴전제의가 가능해질 것입니다."

"적의 기함을 향해 일점공격을 가하라… 이런 말인가?"

뜻 밖의 대담한 제안에 엑세글런은 놀라와했다. 눈이 휘둥그레진 그에게 실비는 힘을 주어 말했다.

"그렇습니다. 기습공격입니다. 아르스의 배를 이용해서 말입니다!"

놀라는 엑세글런

"비공식적인 회견이다. 따라서 기록에 남기지는 않을 예정이다."

잉구스의 기동요새에 기습공격을 가하자는 실비

# 6편—SING ALONG

## 지구의 종말은 다가오고…

"제 20함대, 통신이 끊어졌습니다."

"C 지역에 적 전투부대 침입, 아군 고전중입니다."

지구의 통합군 사령부에 계속 들어오는 보고는 비관적인 것 뿐이었다. 지구에서의 싸움을 지휘하는 장군은 한 숨을 내쉬었다.

"올데까지 왔단 말인가…"

아무런 희망도 보이지 않는 상황이었다. 히비키의 뉴스 보도로 뒤늦게나마 진실을 알게 된 시민들은 쳐들어오는 적군에 대해 어떻게 대처해야 할 것인가를 토의하고 또 자발적으로 협력하기 시작했으나 이미 너무 늦어버린 다음이었다.

지구인들의 경각심을 올리는 데에 성공한 공로자인 히비키는 아직까지도 구금되어 군으로부터 조사를 받고 있는 입장이었다. 히비키가 조사실로부터 감방으로 옮겨지고 있을 때, 실비지나가 다가왔다.

"수고했어요. 이제 내가 이 사람을 데려가지요."

"예? 그, 그런 명령은 들은 적이…"

그 때 날카로운 실비의 주먹이 히비키를 데리고 가던 군인의 얼굴을 향해 날아갔다. 단 한 방에 기절하며 쓰러지는 군인을 뒤로 하고 두 사람은 건물 밖으로 냅다 뛰쳐나갔다.

"왜 나를 구한거야?"

"잉구스가 타고 있는 모함을 직접 공격하기로 했어. 마크로스를 이용해서 말이야."

"마크로스를?"

"전에 마크로스를 아르스의 배라고 부르며 그 힘을 믿는다고 했지? 그래서 당신과 함께 가기로 했어."

"좋았어, 도와주지!"

두 사람은 이렇게 대화를 나누며 자동차를 몰았다. 실비의 빨간 자동차는 인적이 드문 밤거리를 질주하고 있었다.

병사에게 연행되고 있는 히비키

히비키를 구하기 위해 병사를 쓰러뜨리는 실비

실비는 히비키를 데리고 마크로스로 향한다

때마침 도착한 이슈타르도 마크로스를 찾아 가고 있었다

## 마크로스 발진!

히비키와 실비 두 사람은 마크로스에 도착했다. 엘레베이터를 타고 마크로스의 함교로 올라간 다음, 실비는 능숙한 솜씨로 컴퓨터를 조작하기 시작했다.

"우리 두 사람이서 움직일 수 있는거야?"

걱정하는 히비키를 향해 준비해온 디스켓을 넣으면서 실비는 대답했다.

"걱정말아. 매뉴얼(조작설명서)은 이미 다 읽었으니까."

그 때, 최종 방어선을 돌파하여 직접 지구로 내려오는 마르두크군을 맞이하여 싸우기 위해 지구통합군의 육군 부대는 전투채비를 하고 있었다.

그리고, 검은 망토로 온 몸을 둘러싼 소녀가 마크로스의 앞에 서 있었다. 훼프의 도움으로 탈출한 이슈타르가 아르스의 배인 마크로스에 도착한 것이다. 그녀는 옛날에 마크로스 안에 들어왔던 기억을 되살려 엘레베이터 입구를 향해 걸어들어갔다.

"우주군 사령부와 통신할 수

지구통합군 육군이 전투를 위해 채비를 서두른다

히비키는 통신장비를 조작한다

신 화면에 나타났다. 그는 직접 실비에게 잉구스가 타고 있는 모함의 위치를 알려주면서 말했다.

"적의 모함을 무찌르기만 한다면 전황이 변할거야. 부탁하네, 실비군."

드디어 반중력 시스템의 에너지 충전도 끝났다. 추진 시스템을 조작하고 있던 실비는 비장한 목소리로 말했다.

"마크로스 부상합니다."

마크로스의 발진 준비를 하는 실비

"부탁하네, 실비군."

천천히 떠오르는 마크로스

있도록 회선을 열어줘."

"응? 그럼 이건 군부에서 정식으로 세운 작전이야?"

"아니. 이 작전에 대해 아는 사람은 나와 엑세글런 제독 두 사람 뿐이야. 엑세글런 제독이 지구 대기권 내에 침입해있을 적 모함의 위치를 알려준다고 했어."

실비는 다짐하듯이 강경한 어조로 말했다.

"기회는 한 번 뿐이야. 실패는 용납되지 않으니까."

그 때 엑세글런의 얼굴이 통

80여년이라는 세월이 흐르는 동안 땅 위에 앉아있던 강철거인 마크로스가 다시 부활하는 순간이었다. 외계인의 기술로 만들어졌던 반중력 시스템은 80년 전과는 달리 정상적으로 작동하고 있었다. 천천히, 부드럽게 마크로스는 하늘로 둥실 떠올랐다.

## 명중! 그러나…

"마크로스가 떴다고!?"

"도대체 누가 이런 짓을 하고 있는거야?"

지구통합군 사령부 안에서 혼란이 벌어지고 있었다. 반면, 기동요새 안에 타고 있는 잉구스는 침착하게 마크로스를 내려다보고 있었다.

"저것이 아르스의 배란 말이지… 저 조그마한 몸집에 어떤 힘이 숨겨져있단 말인가?"

벌써 마크로스의 주포 에너지가 100% 충전되어있는 상태였다.

"이것으로 끝나줘!"

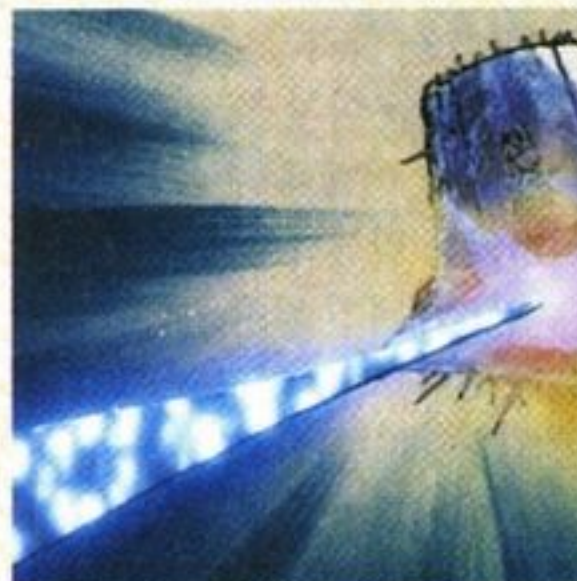
실비의 외침과 함께 주포의 에너지가 발사되었다. 에너지 줄기가 힘차게 잉구스를 향해 화살처럼 날아갔다. 모함인 기동요새 앞에 가로막고 있는 마르두크의 전함들을 녹여버리며 일직선으로 나가는 주포의 에너지는 기동요새의 심장부를 정확하게 맞추며 빛을 사방으로 내뿜었다.

"해… 냈다!"

그러나 그것은 착각이었다. 기동요새의 장갑은 대단히 두터웠고, 마크로스의 주포는 기동요새의 정면에 가벼운 상처를 입혔을 뿐이었다.

"크큭큭… 으하하하! 전혀 무서워할 것이 없었잖아? 저건 아르스의 배가 아니었단 말이

"이것으로 끝나줘!"

마크로스의 주포가 불을 뿜는다

적 모함에 명중하는 주포의 에너지 기둥

야!"

"잉구스님, 적 전함이 방향을 바꾸는데요?"

"놔둬! 손을 댈 가치도 없는 존재야! 그보다도 이 별에 있는 모든 것을 파괴하도록 병사들에게 전달하라!"

이리하여 무차별 파괴가 시작되었다.

## 이것이 아르스의 힘!

실비와 히비키가 잉구스를 공격하느라고 바쁜 동안 이슈타르는 마크로스의 함교에까지 올라왔었다. 그녀가 막 도착했을 때 주포에 의한 공격이 시작했다. 순간적으로 그녀는 그 공격에 희망을 걸었으나 잉구스의 기동요새가 멀쩡한 데에 대해서는 그녀마저도 아연실색했었다. 아무 말도 하지 못하고 장승처럼 서 있는 그녀의 존재를 눈치채지 못하고 실비는 절망으로 가득찬 말을 했다.

"아무 것도 하지 못했어… 아무 것도… 우리 통합군이 조금만 일찍 적의 존재를 알아차리고 제대로 대처하기만 했어도…"

"실비… 그건 누구의 잘못도 아니야. 오랫동안의 평화에 젖

공격이 실패하자 실비를 위로하는 히비키

히비키는 실비에게 키스한다

이슈타르는 둘을 보고서 사랑을 깨우쳤다

어 정신을 차리지 못했던 우리 모두의 잘못이지."

실비의 어깨에 손을 얹으며 히비키는 말했다.

"인간이란건 말야, 어차피 작은 존재야. 건방지고 제 멋대로인데다 오만방자하고… 남의 존재를 인정하려고 들지 않고. 상대방에 대해서 이해하게 되었다 싶을 때에는 이미 늦은 다음이지."

다리에 기운이 빠져 바닥에 주저앉아있던 실비는 그 말을 듣고 히비키를 향해 고개를 들었다.

"그렇지만 우리는 늦지 않았잖아? 지금이라도 서로를 이해하게 되었으니까."

"그래…"

실비가 히비키에게 몸을 기댄 채 눈을 감았다. 히비키는 잠시 멈칫했으나 곧 그녀의 뜻을 받아들여 키스했다. 이 모든 장면을 이슈타르는 두 눈으로 똑똑히 보고 있었다.

"히비키!"

이슈타르가 중요한 것을 깨달았다는 표정으로 실비와 히비키를 향해 외쳤다.

"이슈타르… 어떻게 여기에?"

뜻밖에 나타난 이슈타르를 보고 놀란 히비키였으나 이제까지의 사정을 일일이 설명할 시간적인 여유는 없었다. 이슈타르는 그녀가 보고 깨달은 것에 대해 말했다.

"이것이 아르스의 힘, 그리고 이것이 바로 사랑이라는 것이지요?"

이슈타르는 사랑이 마르두크 민족의 전설에 나오는 아르스의 힘 임을 알게 된 것이다.

"그동안 그렇게도 사이가 나쁘던 실비와 히비키 두 분이 여기서 사랑을 하게되었잖아요. 아르스의 배가 가지고 있는 참된 힘은 바로 이것이었어요. 주포에 의한 공격 따위가 아니었어요."

이슈타르는 히비키를 향해 다가서며 말했다.

"나, 해보겠어요. 우리가 지구와 화해하도록 모두를 설득해 보겠어요!"

자신감에 가득찬 소녀의 말에 히비키는 말릴 생각조차 하지 못했다. 이슈타르는 즉시 함교 아랫부분에 있는 넓은 공간을 향해 뛰어내려갔다. 그 곳은 먼 옛날, 린 민메이라는 가수가 처음으로 젠트라디 병사들에게 노래를 들려주기 위해 무대로 사용했던 곳이기도 했다.

"이제와서 무슨 소용이 있단 말인가?"

"마크로스가 가지고 있는 모든 통신회선을 통해 방송하는거야."

실비와는 달리 자신감에 가득찬 히비키의 목소리였다.

"어차피 우리도 아르스의 배가 가지고 있는 힘을 믿고 이 작전을 실행시켰던 것 아니었어? 다시 희망을 걸어보자고, 아르스의 배에 말이야!"

## 이슈타르의 호소

"멈추세요! 우리들은 싸워서 안돼요! 나는 이슈타르, 마르두크의 이뮬레이터예요. 이 별은 훌륭한 문화를 가지고 있어요. 그 문화는 아름답고 좋은 것들을 계속 만들어낼 수 있어요. 그러나 이것을 한 번 파괴해 버리면 두 번 다시 똑같은 것을 만들 수 없어요."

마르두크의 전함들은 그녀의 말을 듣지 않고 있는 듯 계속 지구를 향해 공격을 가하고 있었다. 그럼에도 불구하고 이슈타르는 말을 계속 했다.

"나는 이 별에 와서 파괴라는 행위의 슬픔을 배웠어요. 우리 마르두크의 가르침은 파괴였지요. 그리고 그 가르침에 맹목적으로 따랐지요. 그러나 파괴에 의해 얻을 수 있는 것은 없었어요. 그 결과 새로운 것이라고는 아무 것도 만들어내지 못했어요."

이슈타르의 말을 듣고 순간적으로 모든 배들이 지구를 향해 빔포를 발사하는 것을 멈추었다. 파워드 슈츠와 비행정들도 폭격을 중단했다.

"이슈타르!"

좋아하던 여자가 전쟁의 막바지에 나타나 갑자기 이렇게 말을하자 그녀를 살려서 도망치게 했던 훼프는 기쁨과 놀라움이 뒤섞인 목소리로 그녀의 이름을 입 속에서 중얼거렸다. 그러나, 그것도 잠시, 잉구스의 제재가 그의 눈길을 끌기 시작했다.

이슈타르의 말을 듣느라 공격을 완전히 중단했던 전함, 노래를 멈추었던 이뮬레이터가 타고 있는 전함들이 순식간에 불덩이로 변해 산산조각이 났다. 잉구스는 자신의 말을 따르지 않는 전함을 향해 거대한 에너지 덩어리를 순간이동시켜 파괴하는 수법으로 제재를 가하고 있는 것이다.

"노래하라, 이뮬레이터들이여. 그리고 모든 것을 파괴하라. 저런 하등민족이 만들어내는 거짓말에 현혹될 것은 없어!"

잉구스는 주먹을 불끈쥐며 강조했다.

"마르두크는 우주를 지배하기 위해 선택받은 민족이란 말이다!"

"우리들은 싸워서는 안돼요." 이슈타르의 호소가 시작되었다

이슈타르의 이야기에 분노와 동요를 감추지 못하는 잉구스

이뮬레이터들이 다시 전투의 노래를 부르기 시작했다. 이슈타르는 애원하듯이 이뮬레이터들에게 말했다.

"그 노래를 부르지 마세요! 지구에는 진짜 노래가 있어요. 즐거운 노래, 슬픈 노래, 그리

고 사랑의 노래가 있단 말이예요!"

잉구스는 그녀의 말을 듣다 못해 분노에 찬 말을 내뱉었다.

"모두들 속고 있어…!"

그리고 기동요새의 주포가 불기둥을 내뿜었다. 마크로스가 발사했던 주포보다 몇십배나 굵은 에너지 기둥이 마크로스를 덮쳤다. 마크로스는 산산조각 나서 녹아버렸지만, 함교 부분은 실비가 재빨리 이동시켜서 세 사람은 무사할 수 있었다.

## 독재자의 최후

사랑의 노래를 부르기 시작하는 이슈타르

노래가 절정에 다다르면서 옷이 빛나기 시작한다

이슈타르의 노래에 눈을 뜬 마르두크 함대는 잉구스의 기동요새를 총공격한다

"잘 보아라, 저것이 이민족의 문화에 오염된 자의 말로다."

거만하게 말한 잉구스는 다시 공격 명령을 내렸다.

"이제 모든 것을 파괴하라. 이뮬레이터들이여, 죽음의 노래를 불러라."

"잉구스님, 이 별은 벌써 멸망해버렸습니다. 더 이상 무엇을 원하신단 말씀이십니까?"

"노래하지 않겠단 말인가? 어리석은 부하같으니라고. 마르두크의 질서는 절대적인 힘에 의해서 유지되는 것이다. 그것을 이 기회에 가르쳐 주어야겠군."

잉구스의 명령에 반발의 기미를 보였던 모든 전함들이 잉구스의 제재를 받았다. 지구의 하늘은 잉구스의 제재를 받아 파괴되는 전함들로 인해 반짝반짝 빛나고 있었다. 그리고 그 조그마한 빛덩이 하나하나가 수백명의 생명이 사라지는 것을 의미하고 있었다.

"이게 마르두크를 위한 제재란 말씀이십니까? 잉구스님, 이제 그만 하십시오… 이러다간 마르두크 전체가 멸종하고 맙니다!"

보다 못한 이슈타르가 목청을 가다듬고 노래하기 시작했다. 감정이 한껏 들어있는, '지구식 노래' 였다.

"이것이 지구의 노래란 말인가…!"

이뮬레이터들이 이슈타르의 노래를 듣고 정신을 차리기 시작했다. 진정한 음악에, 진정한 문화와 처음으로 접촉한 것이다.

"이슈타르의 착한 마음씨가, 노래를 통해 모두에게 전해지고 있어…!"

이슈타르의 노래에 의한 마르두크의 동요를 보고 히비키는 감동적이라는 듯이 중얼거렸다.

"우리 모두를 파괴하시겠다는 겁니까! 그건 안됩니다, 마르두크는 당신 혼자만의 것이 아니란 말입니다!"

훼프는 이렇게 외치며 반역의 불꽃을 태우기 시작했다.

"더 이상 참을 수 없다! 모든 마르두크인들을 위해서라도…!"

훼프의 전함이 제일 먼저 방향을 돌려 주포를 잉구스에게 쏘았다. 다른 전함들도 뒤따라서 주포를 잉구스에게 겨냥하기 시작했다. 절대로 부서질 수 없을 것만 같았던 잉구스의 기동요새도 이 엄청난 공격을 감당해내지 못하고 연기를 내뿜기 시작했다.

"나를 거역하겠다는 말인가!"

이것이 잉구스가 남긴 최후의 한 마디였다. 잉구스는 그 말을

독재자의 최후를 지켜보고 있는 히비키와 실비

남기고는 폭발하는 기동요새 안에서 숨을 거두었다.

## 되찾은 평화

반란에 의해 독재자를 무찌른 마르두크는 곧 지구와 강화조약을 맺었다. 평화조약 체결을 기념하여 웬디 라이더가 기념공연을 가지는 등 지구는 축제 분위기에 휩싸였다.

"정말 가야하는 거예요?"

"우리 모두 힘을 합쳐서 새로운 문화를 만들어내 보이겠어요. 마크로스 안에서 배우고 깨달았던 것을 모두에게 가르치면서 말이에요."

실비에게 이렇게 말하는 이슈타르의 뒤에서 훼프가 나타나 빨리 출발준비를 하라고 재촉했다. 그 때 저 멀리서 이슈타르의 이름을 부르며 히비키가 달려오는 것이 보였다.

"이슈타르, 때맞추어서 올 수 있어서 다행이야. 이것을 준비하느라고 시간이 걸렸어."

히비키가 가져온 것은 비디오와 녹화 테이프였다. 그와 그녀의 추억이 담긴 영상이 들어있는 것이었다.

"실비, 히비키를 잘 부탁해요."

이슈타르는 실비에게 '멋진 라이벌'이라고 부르며 뒤돌아서서 마르두크 전함 안으로 뛰어들어갔다. 이리하여 이슈타르는 모두와 작별했다.

"이슈타르는 여기서 훌륭한 문화를 배워간 것 같애."

실비의 말에 히비키가 대답했다.

"그래… 그렇지만 진정한 문화가 무엇인지 찾아보아야 할 것은 정작 우리 자신들이 아닐까 생각해."

실비에게 작별인사를 하는 이슈타르

히비키가 선물을 가지고 왔다

지구와 마르두크 사이에 평화조약이 맺어졌다

히비키로부터 받은 비디오를 보며 즐거워하는 이슈타르

"그래… 그렇지만 진정한 문화가 무엇인지 찾아보아야 할 것은 정작 우리 자신들이 아닐까 생각해."

# 애니정보국

## 국외

### 기동전사 Z 건담 LD PART 2 발매

봄에 일본에서 발매되어 한국에서까지 화제가 되었던 〈기동전사 제타 건담〉의 레이저 디스크(LD) 세트. 봄에 발매된 PART 1에 이어, TV 방송 시리즈의 후반부를 담은 PART 2가 오는 7월 21일 발매된다.

제타건담 LD의 선전

PART1은 판매면에있어 일본에서 대성공을 거두었는데, 후반부(27회-50회)인 PART 2의 판매량도 PART 1에 준할 만한 수준이 될 것으로 예상되고 있다.

'그대는 시대의 눈물을 보고 있다…!'는 선전문에서 알 수 있듯이, 미래의 우주전쟁을 통해 비극적인 최후를 맞이하는 인간들의 처절한 모습을 그려낸 SF 애니메이션의 수작 〈Z 건담〉은 한국에서도 암암리에 복제되어 보급되고 있는 실정이다. 이에 의한 비디오 시장의 유통질서 혼란이 예상되고 있어 적절한 조치가 필요할 것으로 생각된다.

### 〈은하영웅전설〉 제 3기 시작

계속 제작이 진행되고 있는 은하영웅전설

라인하르트는 은하제국의 황제가 되고…(은하영웅전설)

양 웬리는 군복을 벗지만 운명은 그를 그대로 놓아두지 않는다 (은하영웅전설)

1주일마다 1편씩 비디오로 만화를 내놓는다… 이러한 기획으로 시작된 애니메이션 시리즈 〈은하영웅전설〉의 제 3부가 오랫동안의 휴식 끝에 나오기 시작했다.

국내 SF계에서도 공전의 히트를 기록한 동명의 소설을 애니메이션화시킨 본 작품은 소설에서와 마찬가지로 두 사람의 주인공 양과 라인하르트 양쪽을 번갈아가면서 조명해보이고 있는데, 제 2부에 해당되는 〈제 2기〉에서는 라인하르트가 자유행성동맹을 패배시키고 황제로 등극하는 장면에서 일단락되었다.

지난 겨울에 극장에서 오리지널 스토리로 한 편을 개봉시킨 후 여러 달이 지난 이제서야 본격적으로 다시 출시되는 본 시리즈의 〈제 3기〉에서는 양 웬리가 라인하르트를 상대로 게릴라전을 펴는 부분이 그려질 예정이다.

### 스트리트 화이터2의 코스춤 플레이

이번 여름에 일본의 극장에서 개봉되는 〈스트리트 화이터 2〉를 기념하여 〈Miss 춘리, Miss 캐미〉를 뽑는 대회가 벌어진다. 사진과 이력서로 응모한 여성중에서 만화의 주인공과 인상이 비슷한 사람을 뽑아 선발자를 〈스트리트 화이터 2〉의 캠페인걸로 활용할 예정이라고 한다.

스트리트 화이터 2에 대한 관심이 고조되고 있다

캐미와 춘리를 뽑는 코스춤 플레이가 실시될 예정

## 〈아앗 여신님〉 종료

동명의 만화를 애니메이션화 시킨 인기 오리지널 비디오 애니메이션 〈아앗 여신님〉 시리즈가 종료되었다.

최종화인 제 5편 〈FOR THE LOVE OF GODDESS〉에서는 두 주인공의 어린 시절을 그리고 있다. 남자 주인공인 케이이치가 어릴 때의 기억을 지우도록 함으로써 여주인공 베르단디와의 추억을 잊어버리고 있었는데, 이것이 다시 살아나면서 감동적인 시리즈 종결을 맞이하게 된다.

인간인 청년과 여신의 사랑을 코믹터치로 그린 본 작품은 지난 1년동안 큰 인기를 모았으며, 원작인 만화는 아직까지도 인기리에 일본의 만화잡지에서 연재중으로, 국내에 해적판 만화가 돌고 있다.

인기 절정의 〈아앗 여신님〉의 비디오 시리즈가 종결되었다.

## 〈캡틴 츠바사〉 LD BOX로 등장

츠바사와 라이벌인 휴우가의 대결

일본에 축구 붐을 일으켰던 만화 〈캡틴 츠바사〉가 LD로까지 등장한다

계속되는 '옛날 애니메이션 LD화" 바람을 타고 옛날 일본 국민학교 어린이들에게 '축구붐'을 일으켰던 대표적인 축구만화 〈캡틴 츠바사〉의 레이저 디스크 세트가 등장했다.

TV 방송시는 주인공이 처음 축구를 시작하여 중학교를 졸업할 때까지만을 그렸으나, 이번의 레이저 디스크 세트는 주인공 츠바사가 국민학생이었던 시절까지의 내용만을 담고 있는 '국민학생편'으로 총 56회분(LD 14장)이다. 시간으로 1,400분 분량의 본 레이저 디스크 세트가 얼마나 팔리는가를 지켜본 다음에 속편의 생산을 결정하겠다는 속셈이 들여다보이는 장사수법이다.

## 〈기동무투전 G 건담〉의 세계

*** 〈G 건담〉의 배경**

인류가 오염된 지구로부터 떠나, 국가별로 우주식민지를 만들어낸 지 60년. 4년에 1번씩 벌어지는 '건담 파이트'는 우주식민지의 사람들에게 있어 가장 흥미로운 이벤트다. 그러나, 격심한 싸움 때문에 파괴된 건조물도 많고, 지상은 전쟁터가 되어 황량한 풍경으로 점차 바뀌어가고 있다. 우주식민지로 이민을 떠날 돈이 없어 지구에 남아있는 사람들에게 '건담 파이트'는 혐오스러운 로보트 격투기이다.

건담 파이트 때문에 더욱 황량해져가는 지구

건담 파이트는 우주 이민자들에게는 흥미거리이자 대리전쟁이다

### 건담 파이트의 시작

지구를 둘러싸고 있는 감시위성이 지상으로부터 발사되는 '건담 파이트 개시' 신호를 수신하면 위성들이 빔을 발사하여 지구를 둘러싸면서 지구 자체가 하나의 거대한 격투기장으로 변한다.

위성들이 빔을 발사하여 지구를 격투기장처럼 장식한다

전투 장면은 방송으로 중계되며, 이를 구경하는 사람들은 우주식민지에 살고 있는 사람들이다.

가슴 [illegible] 도몬 캇슈. 이번의 건담은 일본색이 진하다는 것이 가장 큰 특징이다

캡슐에 타고 지구에 낙하해 온 샤이닝 건담

이 싸움은 우주식민지의 주도권을 결정지우기 위하여 고안된 합법적인 대리전쟁이기도 하다.

캡슐에 타고 운석처럼 지구로 낙하하면서 제각기 모국이었던 땅에 착륙하는 로보트들은 여행하면서 상대를 찾아내 '건담 파이트 국제조약'에 기초한 1 대 1 대결을 벌인다. 싸움 끝에 최후로 살아남는 사람에게는 '건담 더 건담'(건담 중의 건담)이라는 칭호가 주어진다.

### 모빌 트레이스 시스템

이제까지의 모빌슈츠(로보트)는 조종간과 복잡한 스위치의 조작에 의해서 움직여졌다. 그러나 〈G 건담〉에 들어와서는 모든 모빌슈츠들이 조종석의 사람이 움직이는 것에 따라 그대로 움직이는 시스템을 채용하고 있다. 인간의 움직임에 싱크로나이즈(동기화)되어 작동하는 발상은 옛날 만화에도 있었는데, 〈G 건담〉에서는 조종사의 움직임과 모빌슈츠의 움직임을 영상으로 잘 처리하여 함께 보여주고 있다.

모빌 트레이스 시스템은 사람의 움직임을 그대로 로보트에 입력해주는 새로운 조종 방법

샤이닝 건담의 필살기, 샤이닝 핑거가 작렬한다

조종사의 움직임에 따라 움직이는 샤이닝 건담

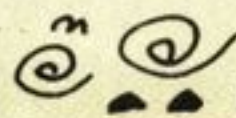
## 각국의 건담

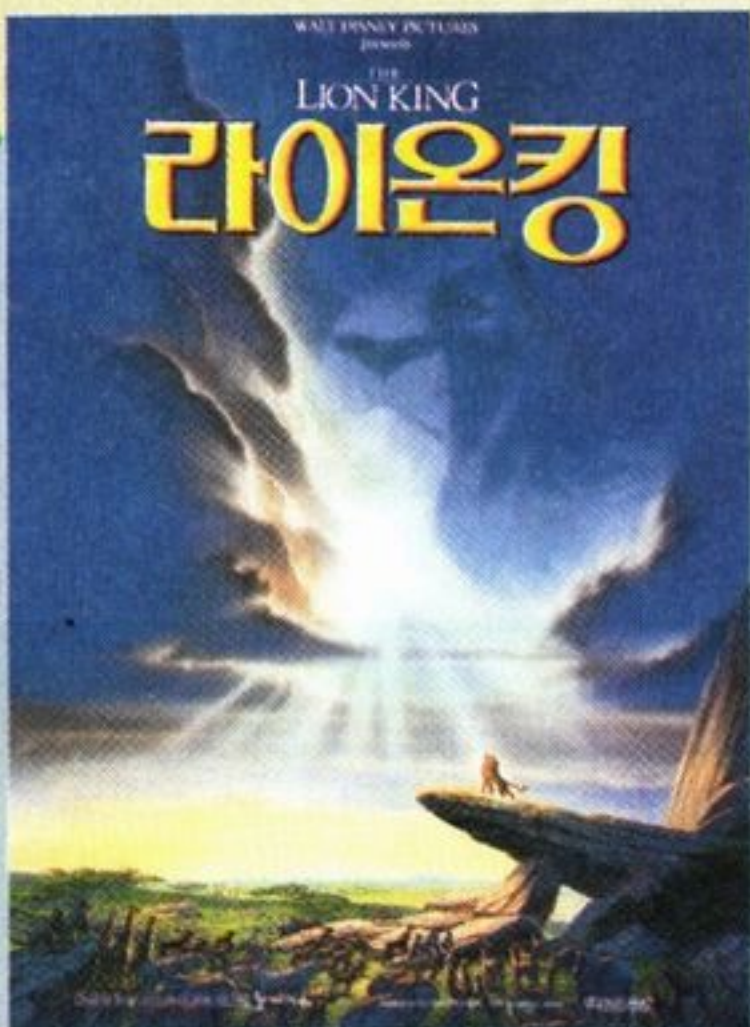
〈G 건담〉 시리즈 초반에 등장하는 새로운 건담들에 대하여 조종사 이름/소속국가/특징의 순으로 해설한다.

1. 드래곤 건담

사이 사이시/네오 차이나/움직임이 재빠르며, 어깨의 빔 플랭을 지면에 꽂아놓고 결계를 펼친다. 손등의 드래곤 클로를 발사하면 팔이 늘어나 마치 용이 적을 물어뜯듯이 공격할 수 있다.

2. 건담 맥스터

치보디 크로케트/네오 아메리카/어깨를 양손에 권투 글러브처럼 장착하여 필살기인

## 디즈니의 신작, 〈라이온 킹〉

글 : 박병호

7월 9일 개봉예정인 〈라이온 킹〉의 포스터

아프리카의 대자연이 아름답게 묘사되고 있다

새끼사자일 때의 주인공 심바

장성하여 다시 고향으로 찾아온 심바는 왕위를 되찾는다

오는 7월 9일 한국과 일본에서 동시에 개봉될 예정인 월트 디즈니의 최신작 〈라이온 킹〉. 지난 6월, 한국 브에나 비스타에서 본 작품의 시사회와 제작자 돈 한의 초청 인터뷰를 가지는 등 활발한 선전활동을 펴 이미 언론을 통해 본 작품에 대한 홍보가 충분히 이루어졌다.

밀림의 지배자인 사자를 주인공으로 한 〈라이온 킹〉은 '아버지 무사파를 숙부인 스카의 음모로 잃고 고향에서 쫓겨나 방황하다가 성장한 다음에 돌아와 동료들과 함께 스카와 하이애나 일당을 물리치고 왕좌와 평화를 되찾는다는 내용을 담고 있다.

〈미녀와 야수〉의 무도회 장면, 〈알라딘〉의 동굴 비행장면에 이어 〈라이온 킹〉에서도 컴퓨터 그래픽 기술은 유감없이 발휘되고 있다. 컴퓨터의 힘을 빌어 그려진 들소떼의 박력 넘치는 질주장면은 놓칠 수 없는 볼거리 중의 하나다.

그러나 지난 수년간 그려진 작품들과 비교했을 때 의외로 단순해진 내용에는 다소 실망스러움을 감출 수 없다. 그러나 내용이 단순해진 만큼, 10세 전후의 어린이들이 보고 즐기기에는 더 편해진 것도 사실이다. 스토리의 복잡성은 관객의 연령층 형성에 결정적인 영향을 주기 마련이며, 이번 작품에서는 지금까지보다는 약간 더 어린 관객층을 노린 결과, 이렇게 '단순한 복수극'이 나온 것으로 생각된다. (디즈니측에서는 '아버지와 아들의 사랑 이야기'라고 발표하고 있으며, 이것이 틀린 것은 아니지만, 결국은 아버지의 복수를 한다는 점에서는 복수극이라고 부를 수 있을 것이다)

왼쪽이 〈라이온 킹〉의 제작자 돈 한. 한국의 옛이야기에도 관심이 많다고 한다

원숭이 라피키가 수도승처럼 가부좌를 틀고 앉는다든지, 쿵후실력으로 악당인 하이애나들을 무찌르는 장면은 디즈니측이 동양문화에 대한 관심을 영상으로 보여준 좋은 예라고 할 수 있겠다. 그러나, 악역인 하이애나 삼총사 중 하나의 이름을 '반자이(BANZAI)'라고 지은 것은 일본에 대한 노골적인 감정의 표시로 밖에 보이지 않아 씁쓸한 여운을 남기고 있다 (반자이는 일본어로 '만세'라는 뜻이며, 미국인에게 널리 알려진 단어이기도 하다).

〈미녀와 야수〉, 〈로저 래빗〉을 성공시켰고 이번에 〈라이온 킹〉을 제작한 돈 한은 한국의 조선일보와의 인터뷰(94년 2월 3일자)를 통해 '한국의 동화를 소재로 한 작품을 언제고 만들어보고 싶다'고 이야기한 적이 있었다. 한국의 문화에 그렇게까지 관심을 가지고 있다니 고마운 이야기이기는 하지만 한국인 스스로가 한국적 소재를 사용한 세계적인 명작 애니메이션을 만들지 못한 상태에서 미국인이 나서서 이를 성공시키면 과연 바람직한 일이라고 할 수 있을 것인가. 생각하면 할 수록 심란해짐을 느낀다.

'버닝 펀치'를 구사한다. 공격력, 수비력은 뛰어나지만, 적응 능력이 약하여 자연환경이 까다로운 장소에서의 싸움에는 불리한 편.

3. 건담 로즈

조르쥬 드 상드/네오 프랑스/유려한 사벨(펜싱 검) 기술이 주특기. 필살기인 로제즈 빗트라는 기술은 왼쪽 어깨의 망또와 같은 부분의 위가 열리면서 안에 있던 장미꽃잎 모양의 무기가 발사되어 적의 시야를 혼란시키면서 빔 공격을 가하는 공격법이다.

4. 볼트 건담

아르고 걸스키/네오 러시아/시리즈 초반에 등장하는 건담들 중에서 가장 강력한 파워를 가지고 있다. 양 어깨의 보호용 덮개를 합치면 해머가 되며, 이를 휘둘러 상대방을 고철로 만들어버리는 기술이 바로 필살기인 '그래비톤 해머'다. 헤비급인 만큼 스피드가 둔하다. 조종사 아르고는 원래 우주해적으로서 우승하면 붙잡힌 동료들을 석방해주겠다는 약속을 하고서 건담 파이트에 참가했다.

5. 샤이닝 건담

도몬 캇슈/네오 저팬/세가지 모드가 준비되어 있다. 노멀 모드는 평소의 상태로서, 성능의 밸런스가 전반적으로 좋은 상태다. 배틀모드에 들어가면 필살기 샤이닝 핑거를 사용할 수 있으며, 슈퍼 모드는 공격력과 스피드가 타의 추종을 불허하는 압도적 상태인데, 아직까지의 시리즈에서 슈퍼모드에 들어간 일은 없었다.

# 애니 핫뉴스

## '94년 여름 전격 공개

# 하빗

**천방지축 하빗은 원제 "It's GOONA BE A HABIT"으로 직역을 하면 "버릇이 될 것같아"라는 뜻이다. 이 애니메이션은 지난해 란마 1/2로 선풍적 인기를 끌었던 대영팬더에서 야심차게 준비를 하고 있는 것으로 올 여름방학을 향해 저돌적 행진을 하고 있어 귀추가 주목되고 있다. 또한 코믹스러움과 여자아이의 시점과 남자아이의 시점이 절묘하게 어우러져 국내 애니메이션계에 신선한 충격을 던질 것이다.**

## 배경은 신세대들이 어우러진 생활주변

톱가수 저리 가라 할 정도의 인기도와 지명도 높은 슈퍼스타이며 주먹도 세고 감정도 풍부한 말괄량이 소녀 홍다슬!

귀엽고 깜찍한 신세대 가수 홍다슬은 어느날 머리를 자르고 남장을 한 여자아이와 슈퍼스타의 이중생활을 시작하는 것에서 일어난다.

신세대 슈퍼스타로서 가장 주목받고 있는 홍다슬은 깜찍하게 생긴 외모와는 달리 한번 흥분했다하면 인정사정 없이 사람을 던져버리는 악취미가 있었다.

이만기처럼 묵직한 씨름 선수도 아닌데 가냘픈 체구 어느 구석에서 저런 엄청난 힘이 쏟아지는지, 그러면서도 격투를 좋아하는 것만큼 실력도 뛰어나다.

남장을 했을 때의 "홍비영". 강인한 남자아이를 찾아내기 위해 미련없이 상경한 당슬은 자기보다도 격투 실력이 뛰어난 남자아이 "현동민"에게 마음이 이끌리게 된다. 하지만 두 사람의 아버지는 과거에 얽히고 설킨 복잡한 문제로 인해 만났다하면 원수처럼 으르렁거리는 불편한 사이이다.

그리고 골치아픈 또 한사람의 방해자가 등장하고 급기야는 기묘한 사건에 휘말리게 되는데…

## 등장인물은 요즘 젊은 청소년

일심 유도장의 대를 이을 후계자로 여자아이들의 인기를 한 몸에 받을 정도로 잘생긴 격투가. 가수인 홍다슬을 상당히 좋아하며 비영과도 친하다.

일명 해프닝 제조기라고 해도 과언이 아닐 만큼 많은 사건을 일으킨다. 하지만 이들도 조미료같은 존재.

톱가수로 많은 인기와 팬을 가졌다. 가끔 마음에 안드는 사람을 던져버리는 악취미가 있는데 반면에 격투에도 관심이 많다. 또 숨은 비밀이 있긴 하지만 절대로 공개할 수 없다!!

커다란 2개의 앞니를 가진 못생긴 친구가 바로 준치이다. 준치는 다슬이라면 사족을 못쓰는 다슬의 열렬한 팬이고 하빗과도 친하다. 어쩌다 힘만 쓰는 친구들에게 이꼴이 되긴 했지만 다슬이가 이런 모습을 보지말았으면 하는 마음뿐이다.

홍비영이라는 본명이 있지만 대부분의 사람들에게 하빗이라 불리는 남자. 재치가 많아 남자친구들이나 여자친구들 모두 비영의 팬이다.

# 멀티비전

신세대에 걸맞는 CD－ROM 전문코너

## 멀티미디어 차트

| 순위 | 게임명 | 기종 | 장르 | 제작사 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 우루세이 야쯔라 | 메가 CD | 어드벤처 | 게임아츠 |
| 2 | 졸업 | PC엔진 | 시뮬레이션 | NEC |
| 3 | 에메랄드 드래곤 | PC엔진 | 롤플레잉 | NEC |
| 4 | TFX | IBM CD－ROM | 시뮬레이션 | 오션 |
| 5 | 나이트 트랩 | MD－CD | 시뮬레이션 | 세가 |

## 쥬라기 공원

JURASSIC PARK

| CD－알라딘보이 | 세 가 | CD－ROM | 국교생 이상 |
|---|---|---|---|
| 94/9/예정 | 영어 화면 | 백업카트리지 | 1인용 |

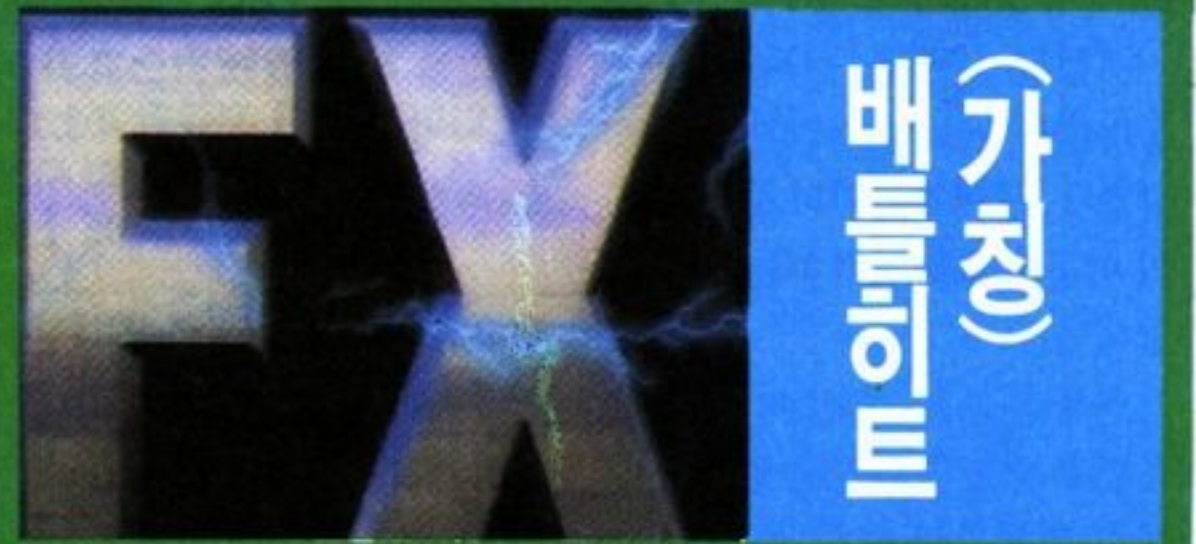
### 영화의 흥분이 다시 소생한다

작년 발매된 수퍼 알라딘보이용과는 색다른 맛의 감동을 느끼는 버철 시네마 시리즈이다. 화면에 등장하는 공룡은 모두 애니메이션으로 리얼하게 움직여 플레이어의 간담을 써늘하게 만든다.

또한 비주얼 화면에는 실제 필름을 사용하여 영화 이상의 박력으로 게임이 전개된다.

영화와 같은 스토리로 진행되어 영화를 감상한 유저들은 게임의 진행을 알고 있을 것이다

모든 공룡은 모두 애니메이션 기법으로 처리 영화못지 않은 박력감을 느낄 수 있다

## 배틀히트 (가칭)

| FX | NEC | CD－ROM | 국교생 이상 |
|---|---|---|---|
| 미 정 | 영어 화면 | 백업카트리지 | 2인용 |

### 폴리곤을 사용한 격투 액션

FX 최대의 장점인 풍부한 폴리곤 기법을 살린 액션 게임이 등장하였다. 이 게임은 동경 장난감 쇼에서 처음 모습이 들어나 관람객들로부터 많은 호응을 받았다. 아직은 시작품이며 발매는 미정이다. 그러나 놀랄만한 것은 폴리곤으로 움직이는 캐릭터이며 실제로 사람이 싸우는 듯한 리얼함이다.

폴리곤 처리가 되었지만 움직임 속도는 상당히 빠르다

2인 대전이 가능하여 더욱 뜨거운 배틀을 즐길 수 있다

# 3X3 아이즈— 三只眼變成—

| PC엔진 | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | 현지 발매일 | 94/7/8 | 장르 | 어드벤처 | 화면외국어 수준 | 일본어 중 |
| | 제작사 | NEC홈 일렉트로닉스 | 용량 | CD | 대상 연령 | 중학생 이상 |
| | 현지 발매가 | 8,800엔 | 기타 | 아케이드 카드대응 | 게임 난이도 | AB© DEF |

게임 시스템을 대폭적으로 변경해 퍼스컴용에서 완벽 이식한「3X3 아이즈」. 현재 게임은 거의 엔딩 부분까지 플레이가 가능한 상태로 되어 있다.

이번호에서는 퍼스컴용에서 큰폭으로 재편성된 게임 시스템을 상세하게 소개하고자 한다.

이것이 PC 엔진용 기본 화면

기능마다 나뉘어진 윈도우를 한 화면상에 배치한 퍼스컴용

## 커맨드 선택방식의 시스템 변경

커맨드는 그 장면에 필요한 것만이 표시되는 친절한 시스템

퍼스컴용 메인 윈도우가 독립. 화면도 크게 되고 박력감이 넘친다

퍼스컴용은 아이콘에 의해 행동을 선택하는 어드벤처 부분 시스템과 기능별로 나뉘어진 윈도우가 한 화면상에 표시되는 것이 특징이였다.

PC 엔진용에서는 어드벤처 시스템을 문자표시에 의한 커맨드 선택식으로 변경하였다. 또 각 윈도우가 독립하여 화면을 바꾸어 표시되도록 하였다.

## 비주얼 신 구성도 변경

PC 엔진용에서는 비주얼에 대해서도 구성이 변경되었다.

사진 중에서 가장 화면 사이즈가 작은 것이 애니메이션 화면이다. 초간 14컷과 TV 애니메이션과 같은 동화 매수를 가지고 있다. 화면 사이즈 자체도 퍼스컴용보다 크게 되고 한층 박력감을 느낄 수 있다.

이 애니메이션 화면과, 시네스코사이즈와 풀 사이즈의 정지화면 및 스크롤하는 화면이 조합되어 스토리가 전개해 간다.

박력감 넘치는 애니메이션을 즐길 수 있다

시네스코사이즈의 비주얼 화면

## 시나리오도 오리지널 부분 존재

PC엔진용 시나리오는 퍼스컴용의 약 1,5배의 볼륨을 갖는다. 오리지널 캐릭터와 이벤트 등이 추가되고 있으며 시나리오의 볼륨 업과 같이 엔딩의 패턴도 증가하고 있다.

또 퍼스컴용에 1개 부분 존재하던 스토리 상의 분기점에도 변경이 가해졌다.

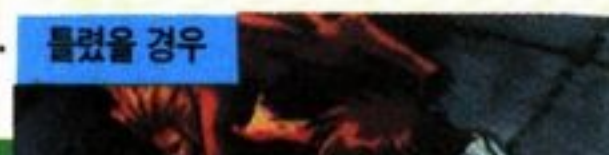
오리지널 캐릭터의 한사람인 팬드라. 게임 후반에 등장하는 수수께끼의 여성이다

## 오리지널 분기점도 있다

퍼스컴용에는 시나리오가 도중에 2개의 루트로 나뉘어진다는 큰 분기점이 존재했다. PC 엔진용에서는 선택할 수 있는 루트의 수가 증가하고 오리지널 이벤트가 첨가되었다. 이외에도 스토리 상의 작은 분기점이 추가되고 있다.

다음에 소개하는 것은 오리지널의 작은 분기점이다. 괴물 스핑크스의 질문에 대한 답에 의해서 그후의 스토리 진행이 변화한다.

답이 맞으면 괴물은 없어지고 아이템을 입수한다

틀리면 괴물에게 쫓겨진다. 아이템도 입수할 수 없다

## 1 텔레파시 퀴즈 당첨자

이승호/

**슈퍼컴보이 1대**

제공 : 게임챔프 취재부

**슈퍼컴보이 팩 각 1개**

김근배/

이주호/

**협찬 : 불독 소프트 703-0043**
**돌핀게임 719-9698**

## 2 초음속 퀴즈

**문제** : 96년 미국 아틀란타 올림픽에서 공식 종목지정 예정, 대전 액션게임으로 등장하는 등 한국의 태권도가 세계 각국의 격투기들과 겨루게 된다. 수퍼 알라딘보이로 이식된 아랑전설에 등장하여 국위를 선양하고 있는 김갑환의 초필살기는 무엇일까요?

**보낼 곳** : 게임챔프 초음속 퀴즈 담당자 앞
**마감** : 1994년 7월 15일
**발표** : 게임챔프 94년 9월호

### 6월호 초음속 퀴즈 당첨자 발표

**정답** : 스테이지 2에서 중간 보스인 캥거루와 조련사가 등장하는데 조련사만 죽이고 캥거루를 살려두면 캥거루를 선택할 수 있다.

최윤석/

이상 1명에게 수퍼 알라딘보이 팩을 드리겠습니다.

조봉철/
노재호/
백상현/
최성진/

**이상 4명에게는 각각 챔프점수 300점씩 드립니다.**
**협찬 : 게임아트 719-4032**

## 3 7월호 초음속 퀴즈 당첨자 발표

**정답** : All-66코만처

이석인/

**이상 1명에게는 수퍼 알라딘보이 팩을 드리겠습니다.**

김세훈/
최윤석/
심현준/
송재윤/

**이상 4명에게는 챔프점수 300점씩 드리겠습니다.**

## 4 열성 애독자 엽서 작성자

애독자 엽서를 정성껏 작성해 보내주신 분 선착순 100분 중 5명을 추첨해 선물 또는 챔프점수를 드립니다.

서주희/

**이상 1명은 IBM-PC게임을 드리겠습니다.**
**협찬 : 게임아트 719-4032**

박효기/
이상용/
이효준/
정병훈/

**이상 4명은 챔프 점수 200점씩을 드리겠습니다.**

## 5 6월호 네모네모 로직 당첨자

권진하/

**이상 1명은 화이널 환타지를 드리겠습니다.**
**협찬 : 게임챔프**

박일환/
장현호/
강세일/
정현진/
박구영/
신종수/
노수영/

원정진/
차근종/
손수민/
안기석/
서희성/
심주승/
박창진/
성진우/
전상진/
유광현/
정주순/
하준욱/
김창호/
강규희/
조준호/
김정진/
김대진/
배진수/
김정호/
송치연/
정주진/
차정진/
이정준/

**이상 30명은 IBM-PC 게임팩을 드리겠습니다.**

## 6 모집합니다

### ☆취재기자 모집

본사는 월간 「게임챔프」라는 컴퓨터 게임잡지와 일반단행본을 출판하는 회사입니다. 1992년 설립된 이래 빠른 속도로 성장 발전하고 있는 저희 회사는 사세확장과 함께 의욕적이고 창의적인 남녀사원을 모집합니다.

**◀ 모집부문 및 자격 ▶**

**◆취재기자** : 1. 전문대졸 이상자로 일어 능숙자중 게임에 관심있는 분 또는 2. PC조작 능숙자로 PC게임 또는 비디오게임 매니아
＊비디오 게임 매니아는 학력 불문

**■구비서류** : 이력서, 자기소개서

**■전형방법** : 1차 서류전형후, 2차 면접(개별통지)

**■접수기간** : 1994. 7. 10일까지(이력서 상단에 응시부문, 연락처 명기바람)

**■문의처** : 702-3211-4

**(주)제우미디어**
**서울 용산구 원효로 1가 116-2 지산빌딩 3층**

**＊문의 : 02-702-32114**

## 7 알립니다

게임챔프 음성신문고 등장!!

하시고 싶은 이야기들은 게임챔프에 직접 하실 수 있게 되었습니다. 사용방법은 705-1312를 누르시고 187＊번을 누르십시요.

이곳에서는 챔프에서 알려드리는 여러가지 공지사항과 독자 여러분이 직접 녹음하는 형식으로 운영이 됩니다. 독자들이 녹음하는 것은 독자가 전하는 지역 소식, 게임챔프 건의란, 스포키 게임정보 건의란, 만물 시장이 있고 정보를 알려드리는 것은 회사 위치와 근무시간, 각종 코너의 마감일, 상품 수령방법, 그리고 단행본과 정기 구독 신청 방법 등이 있습니다. 독자분들의 많은 참여를 부탁해요!

## 8 협찬 업체 리스트

| | |
|---|---|
| 게임유통 716-6301 | 포스트 704-1573 |
| 삼오전자 704-3515 | 모닝게임 701-6066 |
| 돌핀게임 719-9698 | 게임아트 719-4032 |
| 스테이지 1 702-5087 | 게임랜드 712-3682 |
| 호키포키 704-2148 | 조이컴 711-2599 |
| 게임라인 713-7033 | 으뜸게임 703-1564 |
| 게임본부 701-1667 | 삼일전자 715-3131 |
| 아미무역 716-7021 | 불독소프트 703-0043 |
| 게임타운 706-5599 | 아랑 715-5828 |
| 하나게임 714-4556 | |

**※ 게임관련 물품 구입을 위 매장에 문의하시면 챔프 독자만의 우대를 받을 수 있습니다.**